

Hivatalos Magyar

PlayStation[®] Magazin

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

A HIDEG IS KILEL ETTŐL AZ EXKLUZÍV
ELŐZETESTŐL! JILL ISMÉT AKCIÓBAN

ÍME A JÖVŐ!

PlayStation 2 túlادagolás!

Villantások a
Tekken Tag,
GT2000, Ridge
Racer V, ISS
2000 és
még sok
másból!

SZEMLE
ÁRADAT!

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

GRAN TURISMO 2

ISS PRO EVOLUTION

F1 WORLD GRAND PRIX

TRICK 'N' SNOWBOARDER

HELLNIGHT

RISEING ZAN: SAMURAI

NHL FACE OFF 2000

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

SHADOW MADNESS

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2

SUPERCROSS 2000

JURASSIC PARK: WARPATH

VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE

REEL FISHING

ARMY MEN: AIR ATTACK

NBA SHOWTIME

GRAN 2 TURISMO 2

MEGVIZSGÁLVA!

Ízekre szedtük a legnagyobb
versenyjátékot. Olvasd el!



TONY HAWK'S SKATEBOARDING ■ DUKE A PS2-RE ■ AZ ELSŐ UNREAL KÉPEK!
TOMB RAIDER 3 LEÍRÁS ■ THEME PARK WORLD ■ PREMIER MANAGER 2000
DUKES OF HAZARD ■ F1 2000 INFO ■ WIP3OUT TELJES ISMERTETŐ

Hat után a szokott módon!

Hat után megmondom!

Hat után beszélünk!

Hat után a tiéd vagyok!

Hat után, csak veled!

Oké, akkor hat után dumálunk!



McCANN-ERICKSON

Csúcsidőn kívüli percdíjak már délután 6 órától!

A Pannon GSM az egyetlen GSM-szolgáltató Magyarországon, amelynek minden előfizetője hétköznapi már 18 órától reggel 8 óráig csúcsidőn kívüli percdíjakért beszélgethet. Ez hétköznapi Pannon GSM előfizetőknek 2 órával, a Pannon Praktikum előfizetőknek pedig 6 órával jelent többet. Pannon GSM nonstop ügyfélszolgálat: 06 20 920 0200. Részletek az üzletekben. www.pannongsm.hu

PANNON GSM
Az élvonal.

Szerkesztői levél...



Bárki, aki kezébe veszi ezt a lapot, és akár csak egy futó pillantást is vet a borítóra, az láthatja: változnak az idők a számítógépes játékok világában. Méghozzá láthatóan változnak;

Lara, az első felismerhető, és egyéniséggel bíró cyber-hölgyemény egyeduralma megtörni látszik... Megérkezett Jill! Kimondottan kellemes megjelenésű, fiatalos, csak-semmi-felhajtás-vedd-lazán image-ével máris megoszthatja az eddig egyöntetűen Laráért rajongó játékosvilágot. Larának múltja van, megismerhettük fiatalkorát, mindent tudunk róla és meglehetősen a szívünkhez nőtt. Ezzel szemben Jill az újdonság varázsával hódíthat, s mondjuk ki nyíltan, az ő személyisége már nem egy olyan két lábon járó klisé, mint híres elődjéé. Veszélyes, ahogy a borítón néz, nem? Semmiképp nem gondolna egy póni-etetés játékra az ember, ahogy a kissé manga vonású szemekbe néz...

Rövidesen majd szépségversenyt is rendezhetünk. Mindenki leadja a voksát, eddig oké, de hogyan jutalmazzuk meg majd az első helyezettet? Van még időnk gondolkodni ezen, hiszen egyelőre egy harmadik helyezettre se futná...

Jillen felül, egyéb újdonság is akad – megérkeztek a repülőgép-szimulátorok. Mindjárt párban. A konzol új oldalát mutatja ezzel, s ahogy az *Eagle One*-t elnézi az ember, egész jól csinálja. Lehet lövöldözni, lebegni, és meglepően lendületes, izgalmas az egész. Nem kell túlzottan szóróznia az aerodinamikával sem, ami a hozzám hasonló amatőr pilótáknak elég nagy segítség lesz.

A demo CD-re rázsúfoltunk még egy *Gran Turismo* demot, hogy el ne feledjétek, mit is kell a boltokban keresni. Láthatok ezen felül még apró manusokat rohángálni egy nagyon élethű szobában – ez a *Micro Maniacs*. Nem tudom, ki nek az ötlete volt, hogy kiszálljanak a parányi srácok a kocsikból, de jópofa lett a végeredmény.

Azt már szinte meg sem kell említeni, hogy DJ-kedni is lehet, a *Music 2000*-rel. Bontsd le a falat, dőljön össze a ház, állj bosszút a szomszédon az éjszakai szögelés miatt, stb. Mit ki nem hoznak ebből a PS-ből? Lehet, hogy a jövő hónapban valahogy mosni is fog?

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:

Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társaszerkesztő: Mark Donald
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztőhelyettes:
Sian Middleweek
Játékszerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Meyers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: Pete Loretz, Martin Burton,
Katherine Lane-Sims, Jude Edginton

Hunkatársak: Nick Jones, Steve Brown, Alex Cooke,
Andy Lowe, Dean Evans, Steve Merrett, Paul Rose,
Sae Richards, Jonathan Davies, Keith Stuart, Al
Bickham, Jes Bickham, Chris Buxton, Miles Guttery,
Oswin Bennelack, Zy Nicholson, Angharad Davies,
Matt Pierce, Pete Wilton, Kieron Gillen

Magyar stáb:

Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkálatok: Papp Levente
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Hunkatársak: Balázs Ildikó, Fülöp Judit,
Szabó Zsuzsanna Sara, Béres Endre,
Drápos Gergely, Palkó Lajos, Tóvárosi László,
Tóth Péter, Sinka Zoltán Gábor

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó
Magyar változat fotók: Lethenyei László

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetvésszervezés:

PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Fldrián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Marketing és média kapcsolatok:
T.O.F. Productions Média Ügynökség
E-mail: tof@externet.hu

Myoedai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEM Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjesztő: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénysárságok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

Lapunk anyagait egy nem exkluzív nemzetközi licenz szerződés alapján
tesztük közre, amely felhívja a figyelmet a cikk közlésére, hacsak erről
előzőleg írásban és engedélyeztetés nélkül. A Hivatalos Magyar
PlayStation magazin elismer minden szerzői jogot és védjegyét.
Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait.
Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba.
A PlayStation név és logó a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye.



Jancsina Attila (főszerkesztő)

PSM
EXKLUZÍV!



CÍMLAPSZTORIK



Gran Turismo 2

022

Végre megnézhetjük!
A VEGSŐ versenyjáték, amire eddig áhítoztunk!



Ace Combat 3

032

Utánégetőt begyűjteni, magasság 10000 láb, irány 120 fok, cél a MIG!



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

040

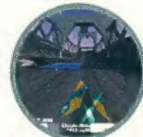
Isten hozott a zombiktól zsúfolt lidércnyomás-sorozat következő részében! Bemutatjuk Jillt.



F1 2000

049

A világon elsőként nálunk!
Leleplezzük az új Forma 1-es trónkövetelőt.



Wip3out

067

A legjobb zenei anyaggal büszkélkedő
futurisztikus verseny titka



Beatmania

082

Ha eddig nem voltál DJ... nos, most
kiélheted ezirányú vágyaidat!

TÖBBET AKARSZ TUDNI?

ERRE
TESSÉK!



016. oldal

Rally Championship

Elérkezett ColinMcRae uralmának vége?



022. oldal

Gran Turismo 2

A PS2-nél kipróbáltuk, azaz napokon át csak nyomtuk és nyomtuk a gázt!

TERVEZET

Rally Championship 016

Felejtse el a görög tengerparti pályákat, ez a játék a komor valóságot mutatja be. Hello, Wales...

Premier Manager 2000 018

Az Infogrames bemutatja legújabb futballmenedzser fejlesztését

Colony Wars: Red Sun 020

Az űrben senki sem hallja majd kiáltásaidat, ahogy az idegen hajók elkezdnek özönlöni...

ELŐZETESÉK

Rally Masters 078

A svédok előbújnak szaunáikból, hogy meghódítsák a világot

Beatmania 080

A japán Bemani csodabogár európai beütéssel. És a zene csak szól tovább...

Theme Park World 080

Készen állsz életed legnagyobb szórakozására? Először tervezd meg, és építsd fel...

Rollcage Stage II 081

Halmozd fel a papírzacskókat; az első lövésversenyprogram most visszatért...

Cool Boarders 4 084

Vigyázz! Lavina-effekt következik: mindig egyre nagyobb!

The Dukes Of Hazzard 085

A jó öreg lordok. Mindig jót akarnak. A játék is minden eddiginél jobb lesz - talán

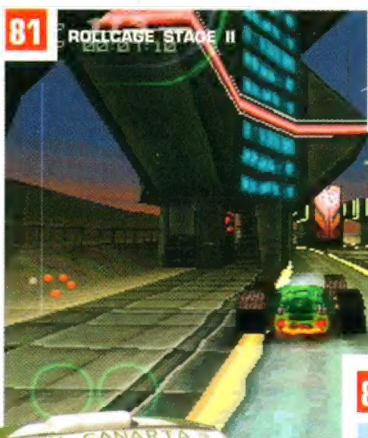
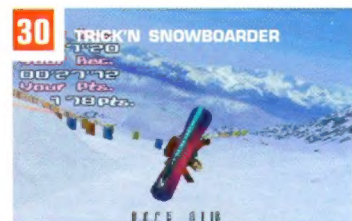
SZEMLE

Gran Turismo 2 022

Ints könnyes búcsút társadalmi életednek!

Trick'N Snowboarder 030

A stílusos snowboard-szimulátorban rejtező gonosz



78 RALLY MASTERS



Téma: A hivatalos UK PlayStation Magazin a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demóvideókat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A PS4 a legújabb és a legizgalmasabb tervezett magazin, mely az üzletekben kapható. Ez a placetvő pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztelegés tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekelt tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékművészt vagy beszámoló. A PS4 a egyetlen olyan magazin, melynek igazán szíve van a

PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi célunk mindig egyértelmű véleményünk hangzatosnak, tisztelegés és informatív. A Sony-val való kapcsolatunk a többi kapott közvélemény információra és játékművészre terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztési nézetet. A PS4 100 százalékosan és garancia nélkül független szerkesztőség. A PS4 felhívja a figyelmet a szórakoztatás formájában jelentő meg a cikkeket. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a PS4 a szívesen írt

terjesztés kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakmerítet van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részét képezi. Nem szeretnénk, ha a közönség a legújabb híreket, megismerkedjen az ismert legfontosabb embereket, megismerjék a legújabb témákat és ismerjék a világ legizgalmasabb játékeit. A CD-melléklet segítségével olyan PlayStation játékok kábeliz pályát próbálhatod ki, melyek még nem jelentek meg az üzletek polcain. PS4 a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



040. oldal

Resident Evil 3: Nemesis

Merülj bele ebbe a hatalmas, exkluzív előzetesbe!

FIZESS ELŐ!
Takaríts meg akár 33%-ot!
LAPOZZ
a 86. oldalra!



PlayStation

CD-melléklet

Forgasd meg a szerencsekere-künket a konzoldban, és vedd bele magad az elérhető legjobb PlayStation játékokba!

SZEMLE

NHL Face Off 2000 031

A Sony leszereli az EA-t ebben az új hidegháborúban. Az útok elég kemények...

Ace Combat 3 032

Mi ez? Talán egy madár? Talán egy vadászgép? Nem! Csúpn egy PlayStation repülőgépszimulátor. Mindenki fedezékbe

International Track & Field 2 034

Kezeket a gombokra. Vigyázz. RAJTI! A vízhozagykeltő játék örömmel fogadott visszatérése

Army Men: Air Attack 036

Szeretted a reggeli friss égő műanyag illatát? Akkor gyűjtsd fel ezt!

Shadow Madness 037

Szerpjáték! Szerpjáték! Szúrd le a furcsaságot egy +4-es hegyes bottal...

Rising Zan: The Samurai Gunman 038

A Kelet és a Vadnyugat találkozása egy lövöldözős/szabdalós darab keretében

Space Debris 039

Vedd a naprendszer az idegen behatolók ellen! Micsoda ötlet...

Resident Evil 3: Nemesis 040

Félelmetesen jó. Óóóó, igennn...

Railroad Tycoon II 046

Lehetsz megalomániás, de el tudod érni, hogy a vonatok pontosan közlekedjenek?

Vigilante 8: 2nd Offence 047

Kocsik és fegyverek. Már így első hallásra is nyertesnek tűnik

Pro Pinball: Fantastic Journey 048

Az útközök útköznek, a flipperkarok csapkodnak, a cikiórló elalszik

F1 World Grand Prix 049

260 km/órás sebességnél ne nagyon gondolkodj azon, hogy merre is kéne fordulni...

ISS Pro Evolution 050

A Konami kihívja a FIFA 2000-t egy barátságos mérkőzésre

Supercross 2000 052

Szuper krossz? Imádjuk a hasonló öregfiúkat...

NBA Showtime 053

Még több kosár a Midway-től

Hellnight 054

Folyosók, asszisztensek, lassú szörnyek... Tiszta Dr. Who - A mozifilm (vagy legalábbis olyasmi)

Midway Arcade Party Pack 055

Ne nézz vissza - a Midway kifosztja a múltat

Worms Pinball 056

A Worms egy váratlan, új arca

The Next Tetris/Pong 057

Legyél ott... vagy teljesen másutt

Warpath: Jurassic Park 058

Egy könyörtelen robbanás túl sok lehet történelem előtti barátainknak

Space Invaders/Reel Fishing 059

Betolakodók az űrből... és új nyugton, mindjárt kapás lesz!



40

RENDSZERES

Jövőkép 086

Szokásos pillantásunk a PlayStation jövőjébe. A mostani számban PlayStation 2 játékok - exkluzív képernyőfotók

Loading 088

Info-piécáink által szállított információk a világ legjobb helyeiről

Tervezet 015

Szemle 021

Butik 028

Képzeltetted túlszármalyo ajándékokat nyerhetsz

Szigorúan titkos 061

16 oldalnyi csúcs tipp - Wipe3out, Tony Hawk's Skateboarding, Tomb Raider III és még ennél is több

Előzetes 077

Visszhang 087

Az olvasói vélemények, dühöngések, kérdések és család-sok rovata

Médiaszemle 088

A legújabb és legjobb CD-k, DVD-k, Netes és játéktérmi játékok

CD melléklet 091

Utasítások exkluzív demo CD-nkhez

A fejlesztői pokol 098

A zseniális játékguru, Nick Ellis titkos naplója

MUSIC 2000

Keverj zenét a Codemasters keverőpultján - otthon

Játszható

ACTION MAN: MISSION XTREME

A világ halálos veszélyben. Csak egy sasszerű 360 fokban forgatható lábú, teniszlabda-frizurájú, fegyvertartani nem egészen képes férfi mentheti meg - most

Játszható

F1 '99

A legújabb, a Psynosis eredeti programváza épülő modell. Vidd el egy körre Silverstone-ba

Játszható

ACE COMBAT 3

Vezess vadászgépet, és robbants fel mindent, ami csak él és mozog a környezetben - állat, növény asvány egyre megy. Na, gyerkünk...

Játszható

EAGLE ONE:

HARRIER ATTACK

Mint az emeletes buszok (csak ezek repülnek) - addig hiába vártunk repülőgépszimulátorra, most meg egyszerre kettő is felbukkan. Csak egy módon donthatod el, melyik a jobb...

Játszható

COLONY WARS: RED SUN

A Psynosis űrlövöldéjének várva-várt folytatása

Videó

MICRO MANIACS

A kisemberek kiszálltak a kocsijukból, és gyalog vágnak neki. Csak figyelj meg, hogy sepegek

Videó

TEAM BUDDIES

A Worms és a Risk találkozása. Illetve még jobb is - nézd meg akciójában

Videó

GRAN TURISMO 2

Egy újabb lehetőség a Propellerheads demo végignézésére, amíg az eredetire vársz - némsókára...

Videó

WJ

Egészítsd ki a hanganyagaidat pszichedelikus klippekkel. Koszmikus élvezet

Klipkészítő

MOST LAPOZZ A 91. OLDALRA





A JÖVŐ FEJLŐDÉSÉNEK ÉS DIVATJÁNAK PILLANATKÉPE

PLAYSTATION 2

- ⊕ Felvétel kész!
- ⊕ Bevezetés kész!
- ⊗ Hírányag kész!
- ⊙ Visszaszámlálás indul!

Egy kis ízelítő a következő számban induló PS2 tudósításból...

Valahogy így zajlott le a karácsony előtti telefonhívás...

„Jó estét, a PSM magazintól hívom. Kaphatnánk néhány PS2 játékról készült fényképet?”

„Ez sajnos nem lehetséges – ha a vásárlók meglátják ezeket, többé már nem fogják venni az első változathoz szánt játékokat. Mit szólna ehelyett néhány pillanatfelvételhez a Tenuous Retro Refresh Volume XII -ről? Így legalább a kölyköknek sem főne a fejük, hogy mit vegyenek az ajándékutalványaikon...”

Nyilvánvaló, hogy nem hagytuk annyiban a dolgot, és bemutatunk egy párat a legjobb PS2-s felvételekből. Azonban karácsony után vagyunk, és ez már egy másik történet. Olyan új üdítő játékok kerülnek piacra, mint például az In Cold Blood, hogy feleddessék a karácsony előtti kétes értékű kiadványok emlékét, mialatt a kiadók végre kezdenek már részleteket kiszivárogtatni a PS2-re szánt teljes kínálatukból. A játékipar láthatólag rájött arra az egyszerű tényre, hogy a vásárlóknak megvan a maguk intelligenciája ahhoz, hogy meg-

vásárolják és örömeiket leljék az olyan PlayStation 1-es játékokban, mint mondjuk a Gran Turismo 2, de ugyanakkor híreket akarnak hallani a PlayStation 2-ről is. Minükettől akarják. Nagyon is.

De elég a nyafogásból. A fényképek jól illusztrálják, hová fejlődtek az olyan játékok, mint a Tekken Tag, az Onimusha vagy a Ridge Racer V, és alig néhány héttel a március 4-i kibocsátás előtt készen állunk, hogy a következő szám után megjelenjen beszámolóink. Addig sem ülünk ölbe tett kézzel, és a következő öt pontos nyilatkozatot tesszük közzé:

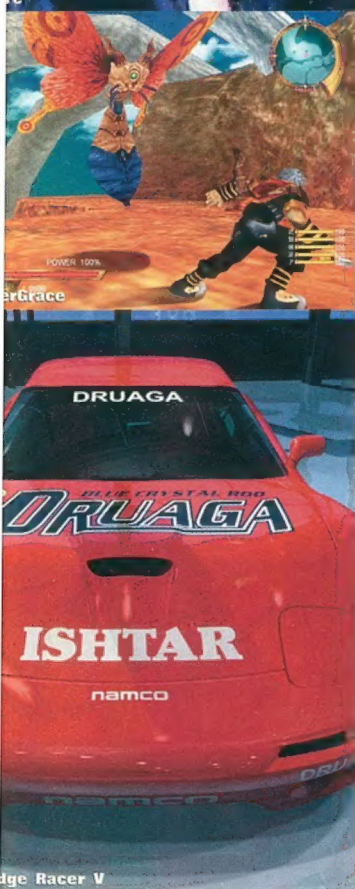
(I) Mindenféle ellenkező híresztelés ellenére, az a magazin, amely a japán kibocsátás előtt rendelkezni fog PlayStation 2-vel, a Hivatalos PlayStation Magazin lesz. Igen, már február elején kipróbálhatjuk. Pompás.

(II) A nagy napon Tokióban leszünk, hogy a nevezetes eseményről mindenben beszámolhassunk nektek.

(III) Hónapokkal az európai kibocsátás előtt olvasóinknak lehetővé tesszük, hogy mindent megtudjanak a PlayStation 2-ről.

(IV) Mielőtt még rákérdéznének, természetesen az eredeti konzolról szóló beszámolókat sem tesszük félre. A Colin McRae Rally 2, az Unreal és a Driver 2 demo? Már a csomagban vannak.

(V) És végezetül: teljesen kikészülünk már a várakozástól... ■

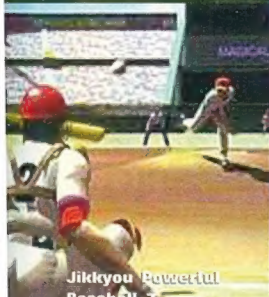




Gran Turismo 2



Dark Cloud



Jikkyou Powerful Baseball 2



Ridge Racer V



Street Fighter EX3



Tekken Tag Tournament



DrumMania



Catch Bass Club 2



The Bouncer



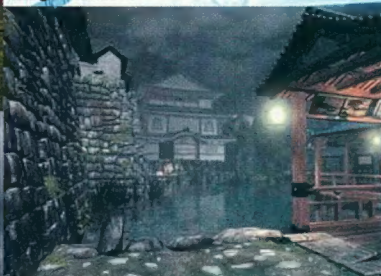
Armoured Core



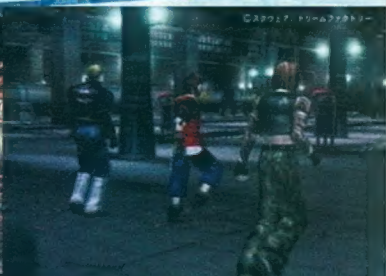
Ridge Racer V



A-Train 6



Onimusha The Demon Warrior



The Bouncer



Tekken Tag Tournament



Munch's Oddysee



500GP



EverGrace



Armoured Core 2

LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...

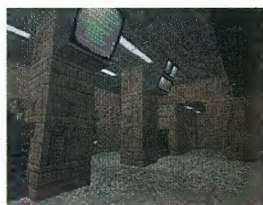
EBBEN A HÓNAPBAN...

INREAL

legkirályabb PC-s ürlövölde most
kezdik, és nekünk megvan
fotóalbumunk

10. oldal

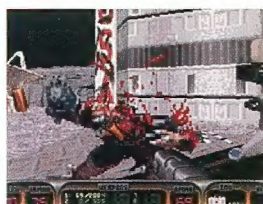
PSM
EXKLÜZÍV!



AMERIKÁBÓL JÖTTEM

uke Nukem ismét, hiszen soha
nem lehet elég

11. oldal



FILMRE VELE

egy mégsem?

12. oldal



FELSZÁLLTUNK

hunderbirds a PlayStation 2-re
észül

13. oldal



LUSZ!

ÉG TÖBB INFO AZ EA CRICKET 2000-ÉRŐL... AZ
GAZSÁG ISMÉT CSAK FÁJL... RETRO LIMBÓ MINDEN-
INEK, AKINEK MÚLTJA VAN... RAYMAN 3 ISMERTETŐ



Az autók, a versenyzők
és a pályák mind-mind az elkövetkező
2000-es F1 évadból vannak. Úgy le-
szel képes végigvinni az évadot, mint a
valóságban.



Fotó: Katherine Lane-Sims

„Képes leszel
az igazi évaddal
párhuzamosan
játszani, ahogy
az fokozatosan
kialakul”

NYERTES FORMULA?

GRIDLOCK

AZ EA BEJELENTI AZ ÚJ HIVATALOS F1 JÁTÉKOT

Egy egész boxnyi F1 já-
ték áll jelenleg a
startvonalon; a me-
zőnyben szerepelnek
a Sony, az Eidos, a UbiSoft, és
most már az EA versenyzői is,
akik megengedtek a PSM-nek
néhány pillantást legújabb
reménységükre – az F1
2000-re.

Pete Smith
producer ül a
vezetőülésben,
és úgy

véli, hogy az F1 2000 olyan lehet
a Forma 1-ben, mint a FIFA a foci-
ban – a legjobb sport-átírat, ami
csak kapható. Sok jellemző, ami-
ről az EA úgy véli, hogy sikerre vi-
szí az F1 2000-t, már készen van.
„Még mindig sok időnk van arra,
hogy a programot egy simán jó F1
játékból minden idők legjobbjává
tegyük” – biztosított minket Pete.

A márciusi megjelenési határ-
idő kritikus fontosságú. Hogy mi-
ért? Ekkor kezdődik az Y2k szezon
is, és ez az első és egyetlen olyan
játék, ahol az eredeti autók, ver-
senyzők, és pályák segítségével
képes leszel az igazi évaddal pár-
huzamosan játszani, ahogy az fo-
kuzatosan kialakul.

Bár nem történt említés díofa-
berakások kormányokról, a Jaguar
csapat bizonyosan szerepelni fog.
A FIA licensz olyan új területek-





A hihetetlen MI
lehetővé teszi, hogy akár a számítógép irányította játékosok is ütközzenek, vagy kicsúszzanak.

4:10.444



„Az EA úgy véli, hogy az F1 2000 olyan lehet a Forma 1-ben, mint a FIFA a fociban”

hez engedett az EA-nak hozzáférést, mint például az új indianapolisi pálya, amelyet még építenek. Az EA biztosított minket, hogy informálják őket minden esetleges változásról, és hogy ezekből a lehető legtöbbet beleépítik a játékba is, hogy a lehető leghitelesebb játékot készíthessék el.

Az EA azonban leginkább a játékok MI-jére büszke. Az ellenfelek befékeznek a kanyarokban, kilőnek az egyenesekben, és néha ki-pördülnek a pályáról. „Azzal, ahogy látod, ahogy előttem kicsúsznak a kanyarban, rádöbbensz, hogy az MI valami különleges” – mondja Pete – „Olyan érdekesség és magával ragadóvá akarjuk tenni az F1-t, amennyire csak lehet.”

Miután Martin Brundle a Psygnosis-hoz kötődik, az EA úgy döntött, új megközelítést alkalmaz a kommentárok területén. „A játékban tulajdonképpen egy F1 csapat tagja vagy” – magyaráz-

za Smith – „és a szerelők minden szükséges információt tudatnak veled – például ha túlmelegszik az autód, vagy kiállásra van szükség.”

A sérüléseket gyönyörűen modellezték – levegőbe repülő kerekeket, millió dolláros alkatrészeket hullató autókat örökít meg az azonnali visszajátszás (Instant Replay) a játékos szórakoztatására. A szokásos (Standard) visszajátszási módtól eltérően a játék során bármikor szüneteltetheted a játékot, és visszaénezheted az utolsó tíz másodpercet. Hasonló szel-

lemben, a szokásos opciók is elérhetők lesznek a teljes verzióban; az autók beállításai tesztelhetők, változtathatók, és újrateljesztők lesznek, a játékból való kilépés és újraindítás nélkül. A F1 autók összetett kreatúrák, tehát az EA igyekezett a beállítás-képernyőket a lehető legáttekinthetőbbé tenni. Például, a bűtykölése hatása azonnal lemérhető, hiszen a változtatások eredménye egyből megjelenik.

A színfalak mögött lenyűgöző gárda gyűlt össze, hogy elkészítse az EA V8-as motorját. Smith meg-

nevezte a nagyokat: „A legjobbakat gyűjtöttük össze. Itt vannak a Psygnosis és a Virtual Sciences fejlesztői, mint Matt Birch, az F1'97 főprogramozó, aki sokat segített”. A csapat Bruce McMillan (Mr. FIFA) gondos felügyelete alatt dolgozik. „Bruce félelmetes mértékű figyelmet irányít az F1 2000-re” – borzongott Smith. McMillan arról ismert, hogy odafigyel a részletekre, és a megvalósított sport minden aspektusára nagyon odafigyel. Érdekes lesz megfigyelni, hogy vajon az EA előáll-e egy „Ha benne van a versenyben, akkor a versenyben is benne van” szlogenel a F1 2000-hez.

A várható négy F1 programmal a játékosok a bőség zavarával fognak küszködni a most következő versenyszezonban... CC ■

MARGÓ SZÉLEN

A legújabb pletykák, suttogások, és melléfogások.

• Gratulálunk a Squarenek, aki bejelentette, hogy a FFXIII-ből eladott példányszám most lépte át az egymilliót az USA-ban, és a hat(!)milliót világszerte. A karácsonyi bevásárlási láz biztosította, hogy lehagyja az FFXII-et ami hétmilliót ért el. Csak képzeled el, mennyi időt töltöttek ezekkel a játékokkal. A PSM szakértőstábjá szerint 640 milliót. Vagy valami hasonlót...



• A mázlista zenik... Nekünk a Stereophonics és a Cardigans szól a GT2 alatt, nekik a Beck és a Foo Fighters. Minden valószínűség szerint a hanganyagot kereskedelmi forgalomban is terjesztik majd, egy demoval, poszterrel, és a játékban nem szereplő extra pályákkal. A hanganyag önálló megjelentetése nem érhet senkit meglepetésként, olyan előadókkal, mint a Beck, a Garbage, a Foo Fighters, a Crystal Method, a Stone Temple Pilots, és az Apollo 440. A PSM kifaggatta a Sonyt egy hasonló anyag európai megjelenéséről is. Állítólag nincs. Áááh...



• Kér még néhány agyahagyott japán játékot, uram? Figyeljetelek: a Konami felkészült a (nagy levegő) Want To See You – Your Smile In My Heart (Látni akarlak – szívemben a mosolyod) kiadására, ami egy randiszimulátor. Már alig várjuk, hogy ide is megérkezzen. Ha április környékén Tokióban szédelegsz, markold fel egyet az Echelon Moonlit Night szerelemszimulátorból is, biztos nagy élmény. A szerelem és a románc nem a te műfajod? Próbáld meg a Super Robot Taisen Alpha-t, tele matricákkal, posztterekkel, és egyéb szuper robotesszékkel...

LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...

UNREAL

A legkirályabb PC-s úrlövölde most érkezik, és nekünk megvan a fotóalbumunk

10. oldal

**PSM
EXKLÚZÍV!**



AMERIKÁBÓL JÖTTEM

Duke Nukem ismét, hiszen soha nem lehet elég

11. oldal



FILMRE VELE

Vagy mégsem?

12. oldal



FELSZÁLLTUNK

Thunderbirds a PlayStation 2-re készül

13. oldal



PLUSZ!

MÉG TÖBB INFO AZ EA CRICKET 2000-ÉRŐL... AZ IGAZSÁG ISMÉT CSAK FÁJL... RETRO LIMBÓ MINDENKINEK, AKINEK MÚLTJA VAN... RAYMAN 3 ISMERTETŐ

Az autók, a versenyzők és a pályák mind-mind az elkövetkezendő 2000-es F1 évből vannak. Úgy leszel képes végigvinni az évadot, mint a valóságban.



Fotó: Katherine Lane-Sims

„Képes leszel az igazi évaddal párhuzamosan játszani, ahogy az fokozatosan kialakul”

NYERTES FORMULA?

GRIDLOCK

AZ EA BEJELENTI AZ ÚJ HIVATALOS F1 JÁTÉKOT

Egy egész boxnyi F1 játék áll jelenleg a startvonalon; a mezőnyben szerepelnek a Sony, az Eidos, a UbiSoft, és most már az EA versenyzői is, akik megengedtek a PSM-nek néhány pillantást legújabb reménységükre – az F1 2000-re.

Pete Smith producer ül a vezetőülésben, és úgy

véli, hogy az F1 2000 olyan lehet a Forma 1-ben, mint a FIFA a fociban – a legjobb sport-átírat, ami csak kapható. Sok jellemző, amiről az EA úgy véli, hogy sikerre viszi az F1 2000-t, már készen van. „Még mindig sok időnk van arra, hogy a programot egy simán jó F1 játékból minden idők legjobbjává tegyük” – biztosított minket Pete.

A márciusi megjelenési határidő kritikus fontosságú. Hogy miért? Ekkor kezdődik az Y2k szezon is, és ez az első és egyetlen olyan játék, ahol az eredeti autók, versenyzők, és pályák segítségével képes leszel az igazi évaddal párhuzamosan játszani, ahogy az fokozatosan kialakul.

Bár nem történt említés díofaberakások kormányokról, a Jaguar csapat bizonyosan szerepelni fog. A FIA licenz olyan új területek-



PLAYSTATION 2 MINDÖRÖKKÉ

AMERIKÁBÓL JÖTTEM

PSM
EXKLUZÍV

EXKLUZÍV DUKE NUKEM HÍREK EGYENESEN AZ ELNÖKTŐL

Ez a Duke játék „sokkal komolyabb” lesz – állítja Erick Dyke, az n-Space elnöke (a cég fejleszteti a múlt havi PSM-ben beharangozott vadonatúj PS2 Duke Nukemet). „Korai még a cselekményről beszélni, de a Duke háttértörténet egyes részeit fedezi majd fel a játékos, s Duke életének egyik fontos szereplőjével közelebbről is megismerkedhetünk.”

Az n-Space (a sorozatot kitaláló 3D Realms csapattal együtt) majd egy éve dolgozik a játékon. „Pillanatnyilag a játékmenet kulcselemein dolgozunk” – meséli Erick, – „akciójátékot szeretnénk készíteni, de erős sztorival. Lesznek különböző szintek, de ezek inkább úgy kapcsolódnak majd egymáshoz, mint egy film jelenetei, mintsem egy könyv fejezetei.”

Azt a feltételezést, hogy az új projekt a Duke Nukem Forever PlayStation-változata lenne, Erick egy az egyben cáfolta. „Teljesen új játékról van szó. A PC-vel játszani nagyon más, mint a konzollal, így egy szimpla átültetéssel nem sokra mennénk.”

A PS2 erejét ismerve ugye várható multiplayer mód is? Erick azonban nem hagyta, hogy eltereljük a szót. „Erről még nem született döntés – jelenleg az egyszemélyes módra koncentrálnak. A többit majd meglátjuk...”

„A játszhatóság fő elemein dolgozunk, hogy akciójátékunknak tartalmas sztorija is legyen”

Miután véglegesítették a megjelentetési szerződést a Rockstar Games céggel, a fejlesztőcsapat most már teljes erővel folytathatja a munkát a sztorin és az alapötleteken. A team tagjai szerint előnyben vannak más fejlesztőkkel szemben: „A technológiánk már fut a PS2-n, és ez segít abban, hogy az igazán fontos dolgokra – például a játszhatóságra – koncentrálhassunk.” Már fut a PlayStation2-n? Bárcsak kémkedhetnénk kicsit az n-Space háza táján... ■



Több fegyver, több hölgyemény, több vér. Ez csak a Duke Nukem új része lehet, amely nemsokára felénk is megjelenik a következő generációs konzolon.

MÉG TÖBB ÖRÜLET

JÖN A NYÁR

AZ ELECTRONIC ARTS TAVASZRA TERVEZI
A CRICKET 2000 MEGJELENTETÉSÉT

Richie Benaud és David Gower áll a pálya szélére, hogy kommentátora legyen az EA legújabb millenniumi sportünnepének. Ezúttal a krikett a

téma, és bizonyára most is közel valóság, a televíziónál is jobb minőségű látványt tár majd elénk az EA Sports.

A játék az 1999-es világbajnokságra épül és válogatott csúcsjátéko-

sok mintegy 500 mozgását jeleníti meg. Sok időt töltöttek a labda fizikai tulajdonságainak kifejlesztésével, ennek köszönhetően a játékos valóban úgy pattan, ahogy a labdavezető akarja.

A Cricket 2000 része a nézőtéri hang (udvarias tapsra és kétérdő morajra is számíthatunk), és a kameraszögek sokasága. A pálya melletti kamerával békaperspektívából szemlélhetjük az eseményeket, az ütőjátékos kamerájából pedig testközelből nézhetjük a 150 km/órás ütéseket. Mivel a csapatokat az 1999-es világbajnokság alapján építették be a játékba, akár a legyőzhetetlen (?) angol csapattal is lehetünk. ■



Győzelemre vihetjük a tavaly kudarcot vallott angol csapatot.

„A pálya melletti kamerával békaperspektívából szemlélhetjük az eseményeket, az ütőjátékos kamerájából pedig...”

FILMREVELEZÉS!

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT
AZ AJTÓNÁL. BEENGEDNÉ VALAKI?

4. TOMB RAIDER VIII: A MEGTORLÁS

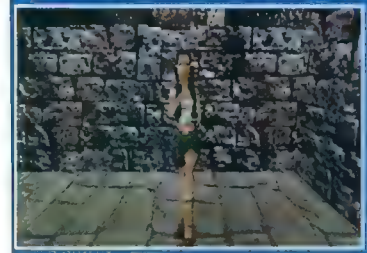
„Lara Croft: kalandozó, tornász, felfedező... és nem rossz az archeológiában sem!”
Rendezte: Michael Winner

A CSELEKMÉNY:
Lara Hollandiába utazik, miután kiderítette, hogy az ősi, Khartoum Klumpál nevű ismert kincs egy katakombarendszerben található egy ősi szelmalom alatt. Segítségért Vanessa Mortonhoz, egyetemi barátjához fordul, aki jelenleg egy amsterdami éjszakai klubban a Banana Babes-ben táncol férfiaknak. Közben van egy visszaemlékezés Lara ténédzserevébe, és tudomást szerzünk egy régi ellenséggel, Hans Von Krammerrel – egy renegát egyetemi oktató – való lezártan kapcsolatáról is. Újra a jelenben Lara rájön, hogy Von Krammer és nindzsapizmás reménytelenül gyengye harcossal szintén a kincset keresik. Összakerakad a szakadt, de zseniális holland professzor/felfedezővel, Ruud De Boerrel annak rotterdami fél-mormon kommunájában – ahol csak szoborszerű szépséggel bíró német modellek laknak, akik mind a régészet mesterei. Lara, Ruud, és a lányok elindulnak Babilon Szelmalmahoz, hogy leszámoljanak Von Krammerrel és cimboráival. Egy kritikus pillanatban Vanessa megjelenik, és megmenti Lara életét. Stb., stb.

A LÉNYEG:
Indiana Jones, csak egy szexi nővel

ZÖLD ÚT, VAGY FEJLESZTŐI POKOL?

Zöld út. Posh vékony alakja tökéletes erre az ugrálásra és a kötél lengetésre. Winner azonban még ragaszkodik két rögbilabdához is a Gucci celofán mini-top alatt. A Van Damme és Cantona közti leszámolás valószínűleg a következő szöveggel kezdődne: „Trágyások a cipőid; és én vagyok a pucolófiú...” Andy Lowe



Elfuthatsz, de nincs menekvés.
Mr. Michael Winner figyelmétől...

SZEREPOSZTÁS:



▲ Lara Croft – Posh Spice



▲ Ténédzsér Lara – Denise Richards



▲ Vanessa Morton – Denise Van Outen



▲ Ruud De Boer – Jean-Claude Van Damme



▲ Hans Von Krammer – Eric Cantona

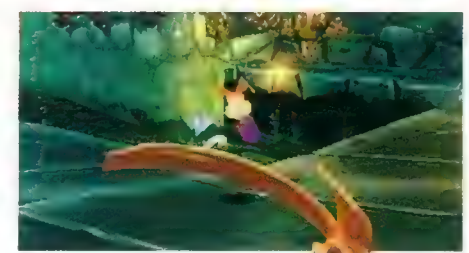
BOLONDOS DALLAMOK?

AZ UBISOFT BEKEMÉNYÍT

...ÉS UTOLÉRI A NAGYOKAT

Egve a vágytól, hogy majdan berobbanjon a PS2-piacra, a francia Ubisoft legújabb programjainak átíratát tervezi. A Rayman 2 és az F1 Racing Championship, amelyek a jó öreg PS-re készülnek, némi átdolgozás után kihasználják majd a PS2 képességeit is, így dupla megjelenésük várható. De ahelyett, hogy babérjain ülne, az ambiciózus Ubisoft játékaraddal akarja megrengetni a PS2 világot.

Az All Star Tennis 2000 már az új gépen jelenik meg, szintén a Smart Dog fejlesztésében, a Rayman 3 mellett. Várhatók még új Disney-játékok is, melyek között szerepel egy Donald kacsás verseny/kalandjáték, és egy új Dzsungel Könyve játék is. Ami még izgalmasabb, hogy az Ubisoft szerződést kötött egy új Warner Bros szériára. És hogy mi a legtitkosabb titok? Már úton van a Batman – Vehicle Adventures. Egy, a Batman



és Robin rajzfilmsorozaton alapuló, (valószínűleg) versenyjáték. Az Ubisoft, mint az új Activision? Talán, talán... ■



A Rayman 3 PS2-re várható, és radikális változtatás lesz az előzőkhöz képest.



AZ IGAZSÁG FÁJL

Balázs Péter

Az egész akkor kezdődött, amikor kaptam egy fociprogramot, az Internationa Superstar Soccer Pro-t. Már alig vártam, hogy másnap elrohanhassak a legközelebbi üzletbe, venni egy második joy-pad-et. Természetesen, „ha már lúd legyen kövér” alapon kiválasztottam egy szép, és drága analóg dual-shockot. Ezután már csak megfelelő partnert kellett szereznem, hogy belevehessem magam a kétjátékos mód felhőtlen örömeibe. Sikerült rávennem egy barátomat, hogy átjöjjön hozzánk, és újra játszuk a '98-as vb-t. Aztán – úgy 5:0-as állásnál kezdett az adrenalin szintem fokozatosan emelkedni. Kb. a 15-ik gól után „esett ki” kezemből először a kontrollér, ami a megalázásom mértékével egyenes arányban egyre erőteljesebben koppant a padlón. Nem emlékszem pontosan 7:0-nál vágtam a földhöz véglegesen a joy-pad-et, azzal a felkiáltással: „Nem azért hívtalak, hogy legyalázz, hanem hogy játszsz velem”. Ő ezen jogosan megsértődött, és azóta csak az egyjátékos játékkal hajlandó játszani. Én pedig a félig romcs joy-pad-el szigorúan csakis logikai és kalandjátékokkal játszom. ■



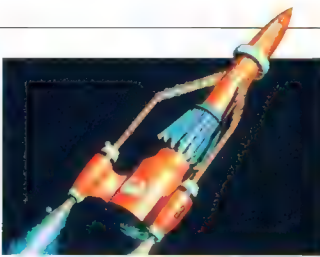
Computer Média
Kiadói Kft.
Budapest,
Óbudai-sziget 131.

1033

Mi a legfurább PS-élményed? Küldd be (egy igazolványképpel együtt), és nyerd!



Egy kis szerencsével a híres Thunderbirds animációt a grafikai program még élethűbbé teszi.



F.A.B. SCI™ FELSZÁLLTUNK

A BÁBOK VILÁGA KÉSZEN ÁLL, HOGY FELTŰNJÖN A PLAYSTATION 2-N

Hogyan kell húszmillió fontot elkölteni? Az SCI abban a szerencsés helyzetben van, hogy jelenleg ezzel a problémával kell megküzdenie. A múlt hónapban beszámoltunk arról, hogy sikerült megszerezniük a Mille Miglia licenzét. Ebben a hónapban még javában költik a pénzt, miközben nyilvánosságra hozzák a szórakoztató világ gurujával, Gerry Andersonnal a Thunderbirds-re kötött társulását.

„Minden jel arra mutat, hogy újra hatalmas siker elé nézünk, ha idén ősszel a Thunderbirds visszatér.” – nyilatkozta maga a bábmester, aki most az eredeti kiadás tökéletesítésén dolgozik. Az SCI szerződést kötött a Deep Red Games-re, amit jelenleg stratégiai-akció játékként jegyeznek. Itt a jó hír az, hogy PS2-n

fog futni, ezért joggal remélhetünk tőle az eredetihez képest fejlettebb színvonalat. Ellenben rossz hír, hogy 2001 ősze előtt nem találkozhatunk vele. Kevin Buckner, a Deep Red társmenedzsere nyilatkozta: „Ez egy olyan játék, ami csak nagyrítván, hébe-hóba bukkan fel és fejlesztőcsapatunk tovább már nem tud várni a munkával. Török a fejüket a karaktereken és gondterhelt arccal járnak fel és alá.” Majd meglátjuk, hogy egy harminc fős kreatív csapattal és egy jó fejlesztési alappal mire mennek a licenstek licenzével az

új konzolon. Más. A szintén PS2-re szánt SCI-s Titanium Angels-nek egy alternatív jövője kezdődik. Carmen Blake, a kis csajszi egy barátságatlan bolygón hajt végre kényszerleszállást, és a visszatérésért keményen meg kell küzdenie. Vajon ő lesz az új konzol Lara Croftja? Hölgyeim, csak semmi irigység! További hírek a következő számban. ■

RETRÓ LIMBÓ

EZ VAJON EGY ARCADE-ES MENNYORSZÁG VAGY MAGA A PÉNZBEÖBÖS POKOL?
HATÁROZTUNK. EBBEN A HÓNAPBAN JÖN A RAINBOW ISLANDS

AMIÉRT IMÁDOM A RAINBOW ISLANDS-ET

A polygon megerlelése óta a 2D-es platformer játékok már a múlt homályába vesznek, de ott van bennem az örök metély, a kétség – vajon miért? Talán a polygonok, talán a játszhatóságra tett rötelony hatása miatt? Dehogynem! Inkább arról van szó, hogy az újdonság erejével hatnak és mindenki azt hiszi, használja kell őket. Miről a játszhatóság a legfőbb szempont? És a grafika másodlagos, radásul hibamentes kameraszögek meg nem léteznek, az olyan játékok, mint a Rainbow Islands a háttérbe szorultak. A szírvány használata az ellenség legyőzéséhez és a különböző szinteken a csúcsra jutáshoz eredeti és élvezhető ötlet volt a platform műfajban, ugyanakkor nem kellett több ügyesség, a hibák leküzdéséhez a mai elvárásokhoz képest sem. Nem szükséges egyetemi végzettség ahhoz, hogy ugyanolyan bájos színvilágot fedezzünk fel benne, mint bármelyik más játékban. Vörös, sárga, rózsaszín és kék... Mindjárt dalra fakadok. Boldog napok, jól érzem magam.

Justin Calvert

AMIÉRT UTÁLOM A RAINBOW ISLANDS-ET

A polygon megerlelése óta a 2D-es platformer játékok már a múlt homályába vesznek, de ott van bennem az örök metély – vajon miért? Talán a polygonoknak a játszhatóságra tett rötelony hatása miatt? Dehogynem! Inkább arról van szó, hogy az újdonság erejével hatnak és mindenki azt hiszi, használja kell őket. Miről a játszhatóság a legfőbb szempont? És a grafika másodlagos, radásul hibamentes kameraszögek meg nem léteznek, az olyan játékok, mint a Rainbow Islands a háttérbe szorultak. A szírvány használata az ellenség legyőzéséhez és a különböző szinteken a csúcsra jutáshoz eredeti és élvezhető ötlet volt a platform műfajban, ugyanakkor nem kellett több ügyesség, a hibák leküzdéséhez a mai elvárásokhoz képest sem. Nem szükséges egyetemi végzettség ahhoz, hogy ugyanolyan bájos színvilágot fedezzünk fel benne, mint bármelyik más játékban. Vörös, sárga, rózsaszín és kék... Mindjárt dalra fakadok. Boldog napok, jól érzem magam.

Catherine Channon

Üllete: Halálra kóvancs! Miki? Mert Justin nem nyerhet. Ez itt a törvény. Punktum



Horváth Henrik
főszerkesztő-helyettes
Mégához ragadja a billentyűzetet és kedvencéről mesél

GRAN TURISMO 2

Az autóverseny

ETTŐL MÉG A COLIN MCRAE ÉS TOCA RAJONGÓKNAK IS LEESIK AZ ÁLLUK...

Zárd be az ajtót, jelents beteget a munkahelyeden, fizess be a családnak egy utat, egy szóval légy részese az álomnak...

Már nagyon vártam ezt a pillanatot. A demo változat még jobban fokozta az adrenalinszintemet, míg végül beteljesült az álom. Hazaértem és, rögtön betettem a gépbe a CD-t. Már az első képsoroknál lúdbőrözni kezdett a hátam. Ahogy belemélyedtem a játékba, éreztem, hogy folyik rólam a víz. Hát persze, még rajtam van a kabát meg a sapka, de hát kit érdekel ez most?

A jogsik megszerzése nem lesz túl nagy kihívás senkinek. A bronz valószínűleg elsőre sikerül még a kezdőknek is. Ez tényleg az alap.

Autót választani viszont, na az nem egyszerű feladat. Beülni egy „bömösbe”, egy „merdzsóba” vagy egy „alfába” itt is nagy élmény, de ezt még fokozhatod a spéci gépekkel. Némelyiknél tartani kell a gyeplőt, mert húznak a pacik rendesen... Ja! A Fiat 500-ast ne hagyd ki! 594 autó, 28 pálya közül válogathatsz, variálhatsz kedved szerint.

A Rally mód is nagyon valóság, meglátszik rajta a rengeteg befektetett munka. Az autók jól fekszik az utat, a Focus annak ellenére, hogy jól megy, még a legnehezebb terepen sem rakoncátlanodik. Érdekes volt betenni ezt a sárdobálós, csúszkálós szimulációt.

Rengeteg az élmény, de ne suhanj el a részletek felett. A háttér kidolgozottsága lenyűgöző, a zenék és motorhangok is a legmegfelelőbbek. A visszajátzások tucatnyi fajtájából mindent megtudhatsz, hogy újabb másodperceket faraghass le az eredményedből.

A GT2 nem csak csillogóbb lett, hanem nagyobb és jobb is. Mindenki tudta, hogy a Gran Turismo-t nehéz lesz túlszárnyalni, de a GT2 tovább emelte a léceket. Nem is tudom mit várjak a Gran Turismo 2000-től.

Szóval ne felejtse el bezárni az ajtót... ■

Flavio Henrique

A PLAYSTATION EREJE

Évekkel ezelőtt láttam egy hirdetést. Vicces volt. Valamiért azonban megtetszett, és sokáig ott volt, talán még most is ott van, azon a falon. Egy korai magyar PlayStation reklám volt. Egy piros, leszegett, gonosz fej... és egy felirat:

NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!

Ez már akkor is viccesnek, de igaznak tűnt.

Ma már ez a mondat még aktuálisabb. Gondolj csak bele, Amerikában a karácsonyi bevásárlási szezonban a PlayStation volt a legkeresettebb konzol az üzletekben. Több mint 1,5 milliárd dollárt hozott a Sony America konyhájára.

• Azért is érdekes ez a magas érték, mert már régóta a PlayStation a kategóriája legnépszerűbbje, a legtöbb példányban eladott konzol a világon.

• Japánban a PlayStation 2 megjelenésekor, 2 nap alatt 2 millió gép eladását tervezték!

• Itthon is sok ezer új gép talált gazdára és ezzel együtt a PSM olvasótábor is új arcokkal gyarapodott. Bizonyára sokan vannak, akik már mindent tudnak a PlayStation világáról, de reméljük nekik is tudunk egy-két kellemes meglepetéssel szolgálni. Kezdőknek, haladóknak és profiknak is igyekszünk segítségére lenni.

• A PSM olvasótáborának felkészítése minden képzeletemet felülmúlta, szerettem így teljesen rendhagyó módon, azzal kell kezdenem, hogy köszönjük!

• A bizalmat és a felkészítést számos apró figyelemességgel igyekszünk meghálálni. Újdonságok egész sorozatát vezetjük be.

• Az aktuális magyar CD és DVD ajánlót, és a játékokat már megtalálhatjátok egy kicsit később a lapban, a MédiaKörképben. A következő számtól kezdve pedig még több magyar vonatkozású cikk lesz a PSM-ben.

• Exkluzív interjúk külföldi és hazai sztárokkal, akik a PSM által nekik kiválasztott 5 játékról mondanak véleményt.

• Terveztük saját játékteszteteket is, ezek lesznek a legextrémebb, legőrültebb olvasmányok. A PSM csapata nem riad meg az olyan kihívásoktól, mint egy 24 órás verseny a Le Mans 24 Hours-ban. De ez csak a kezdet!

• Olvashattok majd interjúkat játékegyesítővel, magyar vonatkozású PlayStation játékokról, hazai hírekről, aktualitásokról.

• Lesz magyar eladási lista, hogy tudd, melyek a legnépszerűbb játékok itthon.

• A végére pedig az igazi meglepetés! Március 20-tól, az RTL Klub Autómánia c. műsora és a PSM egy fantasztikus versenyorozatban állítja rajtba a sztárokat. Biztos lehetsz benne, hogy nem szkedereznél fogva. A PlayStation egyik legjobb autóverseny-játékában mérik össze tudásukat hazánk nagyjai. A következő számban részletesen beszámolunk az eseményről és a hallgatóságokról. A versenyeket pedig az RTL Klubon láthatod, az Autómániában.

• Szóval a PlayStation ereje? Tudd, miről van szó! Nem lesz ez másképp a jövőben sem! Csak TI a PSM és a kedvenc játékok! Sziasztok!

Sinka Zoltán Gábor



„A terv két nap alatt kétmillió eladott PS2!”



A PSM rendíthetetlen csapata beveszi a Le Mans-i pályát.



Autómánia. A nagy verseny Március 20-tól az RTL Klubon.

TERVEZET

A PSM RÁPILLANT
A JÁTÉKIPAR
FEJLESZTŐINEK
LEGÚJABB TERVEIRE,
JÁTÉKHÍREIRE

2000 FEBRUÁR

BETEKINTÉS

Gary Penn, a DMA fejese nyilatkozik a GTA-ról... és magáról.



Már egy jó ideje a játékkiparban dolgozik. Mi volt az első munkája, és hogy szerezte?

Cikkíró-gyakornokként kezdtem a ZZAP!64-nél, ami egy Commodore 64 magazin volt. 1984-et írtunk, és én voltam az öt ember egyike, akik a Legjobb Játékos címért versenyeztek egy, a Chris Anderson által szerkesztett (a Future Publishing alapítója) *Personal Computer Games* által szervezett versenyen. Ezután megtudtam, hogy egy C64 magazint indít Yeovilben, és elszánt játékosokat keres, akik véleménnyel és tanácsokkal szolgálnának... Persze, ugrottam az ajánlatára.

Nagy ugrás az újságoktól a szoftverkiadásig. Hogyan jutott el jelenlegi posztjára DMA-nál?

Hosszú és nehéz úton, sok buktatóval, amelyek megtanítottak arra, hogy mi szükséges az újságkiadáshoz, a szórakoztatáshoz, és a szoftverfejlesztéshez; ebből kifolyólag a szakértelmem elég széleskörű. Akárcsak a hasam...

A játékok közül, amelyeknek a készítésében ön is részt vett, melyik a kedvence, és miért?

Óóó... Valószínűleg a GTA. Hatalmas mennyiségű nyers erő került ebbe a játékba egy változatos összetételű, színes gárdából.

Apropó, GTA... a DMA Design eredeti játékaikról ismert. Folytatják ezt a vonalat a PS2 megjelenésével is?

Persze. Az eredeti, újszerű dolgok fejlesztése egyre kockázatosabb, így az irányvonal némileg módosult az utóbbi időben – ahelyett, hogy újszerű játékokat fejlesztenénk, a meglévő játékokat próbáljuk újszerű módon fejleszteni. Ez azonban nem kompromisszum, inkább az összpontosítás és az elérhetőség javítása.

Az idei év valószínűleg a PS eddigi legjobbjá lesz. Milyen fejlesztéseken dolgoznak?

Nem árulkodhatok... annyit azért elmondanék, hogy vannak benne emberek, járművek, épületek, fegyverek, bűnözés és poligonok: (Tehát egy poligonons GTA3 a PS2-re! Hurrá! – a szerk.) ■

Justin Calvert



*Colony Wars:
Red Sun*



Rally Championship



Rally Championship



Premier Manager 2000

TARTALOM...

Rally Championship 16

Sár, drága sár! Pár kör azzal a játékkal, amelyik fölbe döngölheti *Colin McRae*-t.

Premier Manager 2000 18

Ízléstelen ékszerek, a munkalehetőségek állandó bizonytalansága, és annyi bélszín, amennyi csak beléd fér – ki ne akarná ezt az állást?

Colony Wars: Red Sun 20

Idegen űrhajók hulláma. Te és a végtelen löszer. A tűzgombot nyomogató zsidbadt ujjaid...

NÉV:

RALLY CHAMPIONSHIP

SZÉLJEGYZET:

FELEJTSD EL A GÖRÖG TENGERTARTI PÁLYÁKAT, EZ A JÁTÉK A RIDEG VALÓSÁGOT MUTATJA BE. HELLO, WALES...

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ: Rally szimulátor

KIADÓ: EA/Actualise

FEJLESZTŐ: HotGen Studios

MEGJELENÉS: Március

VETÉLYTÁRSAK:

COLIN MCRAE RALLY

V-RALLY 2

RALLY CROSS 2

ÁLLAPOT: 90%

IDÉZET:



Az autók hihetetlenül részletesek, hibátlan külsővel és olyan apró részletekkel, mint a működő fékek vagy a hátsó lámpák.



A mazochisták saját autójuknak is okozhatnak sérüléseket, de, bár ez sem rossz szórakozás, az igazi az ellenfél autójának leomortizálása.

DE MI LESZ COLINNAL?

Valljuk be, hogy bár a *Rally Championship* kimeríti a valósághűség fogalmát, még fejlődnie kell ahhoz, hogy hatására odébb hajtsuk a *Colin McRae Rally*-t. Hogy hogyan küzd meg a HotGen a skót mesterművel? A HotGen-es Fergus McGovern felfedi tervét: „Az egész a játék külsején és a hangulatán múlik. A *Rally Championship*-ben jónéhány hajmeresztő jelenet van, amik olyan keskeny szorosokban

játszódnak, ahol a sebesség és a veszély érzete valóban lélegzetelállító. Olyan szintű hitelesség tapasztalható a játékban, mint eddig még sehol.” Nos, akkor halljunk egy jó példát Fergusától: „Izgalmas játékmenetre törekedtünk, hosszú pályákkal és valósághű irányítással.” Mi az a terület, ahol a *Rally Champ* igazán kenterbe veri a Colint? „Úgy véljük, hogy a grafika állva hagyja

a *CM*-et. Sikerült egy olyan rendszert létrehozunk, amely a pályaadatokat zökkenőmentesen, egyenesen a CD-ről olvassa be; ezáltal kidolgozottabb környezet hozható létre. Nincs textúra-torzítás, pixeleség, vagy pop-up. Ezzel a grafikával, valósághűséggel és a kétjátékos móddal reméljük, hogy a PS új területére kormányoztunk.”



Valahol ebben a hibátlan valósághűségben elrejtve lehet néhány szürreális meglepetés is. A rejtett pályák témájáról Fergus csak ennyit közölt síri hangon: „Gondolj az *Alice Csodaszámban-ra*”.

A rali nem az egyéniségekről szól (hány olyan pilótát ismersz, akit nem Colinnak hívnak?...), hanem a helyszínekről. A svéd jégmezők, a korzikai szerpentinek... Az összes egzotikus táj csalogatja a négy keréken küzdő matadorokat a meghódítására; de sehol máshol nem olyan elementáris élmény a versenyzés, mint a komor Brit Szigeteken.

Senki sem érkezik meleg fogadtatásra várva erre az Atlanti-óceáni földdarabra – a barátságtalan jelző pedig még csak közel sem jár az igazsághoz. Ez az oka annak, hogy a *Rally Championship* (amelyet az Angol Rali Bajnokság – British Rally Championship – szponzorál) erre a helyre összpontosít. A HotGen talán szűkösen bánt a helyszínekkel; Fergus McGovern ezt a közvetkezőképpen kommentálja: „Ha egy rakás úgy-ahogy modellezett pályán szeretnél versenyezni, hát csak tessék. Mi azonban tudtuk, hogy ha egyetlen valódi pályára koncentrálunk, a stílust egy újabb szintre emelhetjük. Úgy érzem, ez lehetővé tette számunkra, hogy több energiát fektessünk a részletek, a külső és a hangulat kidolgozására – a hitelesség alapvető fontosságú volt.”

Így tehát a szokásos jeges-, sivatagi-, és a titkos lávák helyett olyanokkal állunk szemben, amelyek finoman változnak, ahogyan az ország különböző részein haladsz végig. Ehhez még hozzájön persze Anglia notóriusan szeszélyes időjárása. Ez változhat a zordtól az őrödiig, de sosem megjósolhatóan. „Esoében, havon, jégen, és hasonló körülmények között, a nap különböző szakaszaiban leszel majd próbára téve.” – fenyeget Fergus, vadul pödörgetve bajszát. „A hó magában elég volt hozzá, hogy leessen az állkapcsunk.

„A grafika állva hagyja a *Colin McRae*-t...”



Csalás árnyéka homályosítja el a szánkó világbajnokságot, ahogy a finnek bemutatják négykerekű modelljüket.

Én személyesen az éjszakai pályákat szeretem a legjobban."

A Rally Championship nem kényszerít rá, hogy szenvedj az autóddal, ha esetleg árokba kormányozod, de egy kicsit tovább maradhatsz az úton, ha a kerekeket és a felüggesztésedet az időjárásnak megfelelően választod ki. Erre lehetőséget kapsz a pályák között, de elfogadhatod az M1 javaslatát is, ha csak a jobbra-balra gyorsítás érdekel.

Lehet bármi kedvenced a raliban, a *Rally Championship* kiszolgálja minden igényedet 21 autójával (A5-östől A8-as osztályig), és 36 pályájával (plusz 12 kétfajtkos pálya, amely több, mint 700 mérföldet jelent). Sőt, miután mindezt befejezted, fordítva végigmehetsz az összesen. Ami ennél is jobb, a HotGen új konvenciók felállítását célozza meg a különböző útvonalak beépítésével. Fergus erről így nyilatkozik: „Oda kell figyelni; a legtöbb játékos el sem jut a rövidítésekig, mert nem tud róluk. Ha azonban megtalálod őket, le tudsz faragni néhány értékes másodpercet, és ez jelentheti a különbséget aközött, hogy bajnok leszel, vagy pedig a babot ülteted a kiskert végében...”

A *Rally Championship* a valóságosság irányába hajlik. A pályáktól kezdve, amelyeket az élő közvetítések alapján mintáztak meg, az autók irányításán keresztül az olyan grafikai effektekig, mint az időjárás, a por, vagy a gép sérülése; fontossági sorrendben... Azonban az útvonal-rövidítésekkel, és az Angol Rali legsúlyosabb pályáira helyezett hangsúllyal a HotGen nyilvánvalóan szeretné a *Rally Championship*-et egy korszakalkító élménnyé tenni. ■

Mark Donald



A játékmódok között megtalálható lesz az Angol Ralibajnokság, az A8 Bajnokság, az időre való versenyzés, az Arcade (verseny mezőnyben), és az osztott képernyős (vízszintesen vagy függőlegesen) mód.

NÉVJEGY:

CÉG:



NÉV:

Fergus McGovern

BEOSZTÁS:

igazgató

SAKMAI
MÚLT:

Fergus már évek óta az iparban van; előzőleg annak a Probe Entertainmentnek sorait erősítette, amely a *Die Hard Trilogy*-ért és az *Alien Trilogy*-ért felelős.

RÁHATÁS:

A *Rally Championship*-et eredetileg az ActuaLise fejlesztette PC-re. A PC verzió első osztályúra sikeredett, és úgy tűnik, a HotGen olyan átirattal áll elő, amelyre a PS-tulajdonosok büszkék lehetnek.

TOVÁBBI INFÓK

HONLAP:

www.es.com

Képzeld el: a *Rally Champ* olyan gyönyörű, hogy az EA ezeket a képernyőfotókat képeslap gyanánt szeretné terjeszteni. Valószínű...

NÉV:

PREMIER MANAGER 2000

SZÉLJEGYZET:

**AZ INFOGRADES
BEMUTATJA A
LEGFRISSEBB
PREMIER MANAGER
VÁLTOZATOT**

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	futballmenedzser-szimulátor
KIADÓ:	Infogrames
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Március
ÁLLAPOT:	85%



**A számos opció
és menedzser ablak kö-
vetkeztében alapvető jel-
lemző a felhasználóbarát
környezet.**

A bevallottan Wolves rajongó Phil Bradley sikeres producer hírében áll. Ő az a kiválasztott, akire az Infogrames nagysikerű *Premier Manager* sorozatának legújabb változatát bízta. Megkérdeztük Philt, vajon miből gondolja, hogy minden idők legjobb PlayStationös futballmenedzser-szimulátora lesz a *Premier Manager 2000*-ből?

„A *Premier Manager 2000* minden futball-rajongó örök álmát valósítja meg azzal, hogy imádott csapatát győzelemre vezetheti”-kezdi a beszélgetést Phil. „Ha egy kisebb csapatnál már sikereket értél el, kipróbálhatod ügyességedet egy nevesebb klubnál, amelyet újabb kihívások felé vezethetsz. Ellenben, ha kudarcot kudarca halmozol, még annak is örülhetsz, ha egy gyenge csapat elnöke egyáltalán szóba áll veled.” Irányíthatod bármelyik angol csapatot mind a négy osztályból, ezen kívül még Németországból, Franciaországból, Olaszországból és Spanyolországból is választhatsz az első két osztály együttese közül. Van még néhány megyei szintű csapat, amelyeknek néha sikerülhet a magasabb osztályba jutás.

Mint bármelyik használható menedzser-szimulátorban (amelyik legalábbis törekszik

a sport élethű ábrázolására), a *Premier Manager 2000*-ben is az anyagi fedezet, vagy annak hiánya különösen fontos szerepet játszik. Nyilvánvalóan a játékospiac lesz ennek a leglátványosabb része, de a szponzorokkal való kapcsolattartás, a sporttelep és a felszerelés fejlesztése, a személyzet alkalmazása és elbocsátása, és nem utolsósorban a jegyárak meghatározása mind-mind ennek a területnek alapvető alkotórészei.

Maguk a meccsek kitűnő kommentárokkal közvetített 3D-s alapúak a már ismert *Actua Soccer 3* programját felhasználva. „Minden csata más és más. A *Premier Manager 2000*-ben olyan sok az élethű esemény, hogy két egyforma mérkőzést nem találsz benne” - állítja Phil, még a következő havi PSM előzetes előtt mindent egy lapra feltéve az ő imádott játékaért. És ez még nem minden. Lesz egy opció, ami-ben egyszerre három játékostársaddal is versenyezhet, feltéve, hogy egy-azon országból származó csapataitok vannak. Igazán érdekes perspektíva. Jöjjön hát küzdelemre Anglia és Skócia... ■

Justin Calvert



**Minden meccset
érdekes kommentárok
kielemlenek.**

**Az Actua Soccer 3-ra alapozott
3D-s mérkőzés program új kihívást jelent
a többi menedzser szimulátor számára.**

NÉVJEGY:

CÉG:	Infogrames
NÉV:	Phil Bradley
BEOSZTÁS:	Sport producer
SZAKMAI MŰLT:	Phil több, mint egy tucat játéknak volt a producere, de elmondása szerint a legjobb közülük a <i>Striker</i> volt
RÁHATÁSOK:	Hogy a <i>Premier Manager 2000</i> a legjobb legyen, Phil csapata rengeteg időt töltött el a konkurens játékok kipróbálásával

IDÉZET:

„Minden csata más és más...”

VISZONELADÓK FIGYELMÉBE!

A SONY PLAYSTATION ÉS A SEGA DREAMCAST TELJES TERMÉKKALÁJÁT AJÁNLJUK ONOKNEK.



ARKUDA KFT.

1148 BUDAPEST, ADRIA SETANY 4.

TEL/FAX: 252-112

NÉV:

COLONY WARS: RED SUN

SZÉLJEGYZET:

MÁR SENKI SEM
HALL TÉGED AZ IDE-
GEN ŰRHAJÓK HUL-
LÁMA UTÁN

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Space combat
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Psygnosis
MEG- JELENÉS:	Március
ÁLLAPOT:	80%



Kevés barátja
van egy zsoldoskatonának
a galaxisban ahhoz, hogy
a hátát is biztonságban
tudhassa. A legjobb, amit
tehet, hogy használja a
radart.



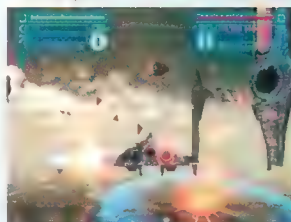
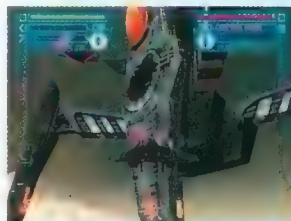
Egyszer volt, hol nem volt, volt egy-
szer egy galaxis, aminek egy nem
túl távoli szegletében történt valami-
mikor, hogy a PlayStationnek neve-
zett csodamasinán előbukkant egy játék, amit
úgy hívtak, *Colony Wars*. Akik túléltek az űr-
harcot, azok elnyerték jutalmukat a későbbi
folytatásban – *Colony Wars: Vengeance*.
A nagy űrjátékok hagyományait folytat-
va a sorozat most a trilógia rangjára
emelkedik. A PSM térhullám
átvitel útján kapcsolatba
lépett Simon Stratford
vezető tervezővel, hogy
kifaggassa a játékkal kapcsola-
tos terveiről és az univerzum
küszöbön álló meghódításáról.

„A *Red Sun* egy folytatás, és ez
a játékkiparban nem mindig jelent jót”
- kezdi a beszélgetést Simon. „Mindamel-
lett a legtöbb játék hagy még lehetőséget a tö-
kéletesítésre, és minden tervezőnek és játékos-
nak megvan a maga meggyőződése a fejlesztési
irányról. Megpróbáltuk egy közös elvi síkon
amennyire csak lehet, összeegyeztetni ezeket a
nézeteket, hogy ezután építsünk rájuk.” A profi
forgatókönyv, a több, mint húsz perces háttér-
film betét és az eredeti nagyzenekari hangsáv

mind bizonyítják ezt. A cselekmény részletei szí-
gorúan titkosak, de annyit sikerült kiderítenünk,
hogy egy zsoldoskatonára szerepét játszod, és a
Red Sun A Nöstény Ellenség kódneve, akire a já-
tékból vadásznod kell. Különös...

Mikor a szokványos harci feladatokról fag-
gattuk, Simon azt állította, hogy „nincse-
nek ilyenek a *Red Sun*-ban”. Lesz azonban
bőségesen gladiátorharc, kíséző küldetés,
átfogó katonai művelet és óriásmedúza
vadászat. Ha ezeken a fel-
adatokon túljutottál,
pénzjutalmat érdemelsz
ki, amivel kijávitathod
és korszerűsítheted
űrhajódat. „Ha
megengedheted
magadnak, vehetsz nyolc
új űrhajót, amelyek mindegyiké-
vel a küzdelem új mélységeibe juthatsz
el.” A nagyobb fegyverek és rakéták szá-
ma nyilvánvalóan nehezen változik, de
Simon felhívta a figyelmet, hogy végső
mennyiségük negyven felett lesz. A kap-
ható *Star Trek* minőséget ismerve Jean-
Luc Picard kapitány jobban teszi, ha kicsit neki-
gyürközik... ■

Justin Calvert



A robbanások
a londoni millenniumi ün-
nepségek látványosságá-
it is megszügyenítik.



A csata a legmélyebb és legsöté-
tebb űrben még csak a kezdet. Ez egy teljesen
új labdajáték a bolygó felszínén.

NÉVJEGY:

CÉG:	Psygnosis
NÉV:	Simon Stratford
BEOSZTÁS:	Vezető tervező
SZAKMAI MŰLT:	Az angol irodalmi tanulá- nyok befejezése után Simon „elkelmi játékokon” dolgo- zott. Mi még egyikről sem hallottunk soha semmit.
RÁHATÁS:	Simon a <i>Star Wars</i> és a <i>Babylon 5</i> fanatikus rajon- gója, de Stephen Donaldson <i>Gap</i> történetei is hatottak rá.

IDÉZET:

„A cselekmény részletei még szigorúan titkosak...”

- 10 A valóban
11 A valóban
12 A valóban
13 A valóban
14 A valóban
15 A valóban
16 A valóban
17 A valóban
18 A valóban
19 A valóban
20 A valóban

SZEMLE

RENDES HAVI
JÁTÉK SEREG-
SZEMLE, HOGY
KÖNNYEBBEN
VÁLASZTHASS
KEDVEDRE VALÓ



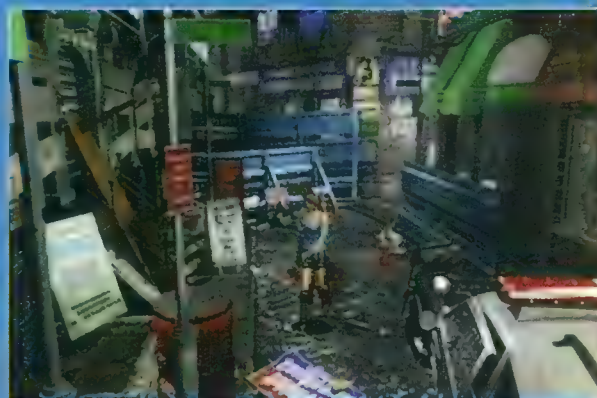
Gran Turismo 2



ISS Pro Evolution

Gran Turismo 2	022
Trick'N Snowboarder	030
NHL Face Off 2000	031
Ace Combat 3	032
International Track & Field 2	034
Army Men: Air Attack	036
Shadow Madness	037
Rising Zan: The Samurai Gunman	038
Space Debris	039
Railroad Tycoon II	046
Vigilante 8: Second Offence	047
Pro Pinball: Fantastic Journey	048
F1 World Grand Prix	049
ISS Pro Evolution	050
Supercross 2000	052
NBA Showtime	053
Hellnight	054
Midway Arcade Party Pack	055

A HONAP JATEKA



Resident Evil 3 040

Kihozza belőled a neurózist
éppúgy, mint a legkeményebb
zombi-horrorfilm

Worms Pinball	056
The Next Tetris / Pong	057
Warpath: Jurassic Park	058
Space Invaders/Reel Fishing	059

PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ!

NYERD
MEG
EZEKET!
Lapozz a 28.
oldalra!
MOST!



Butik 028 Letöltés 091

Akarod a cuccokat? Nyerd meg őket!

Média körkép 068 Fejlesztői pokol 098

A legfrissebb CD-k, DVD-k és arcade hírek

A demo CD tartalma

Mr. Ellis további hányattatásai
a játékfejlesztésben

Mig a legtöbb autót: kemény pényt szorozhatunk be, egyes ultra-egzotikus példányokat csak versenyeken nyerhetünk meg. Az iszonyú gyors TVR Speed 12-t például meg nekünk sem sikerült előcsinálnunk.



AZ EREDETIBŐL NAGYPAPA LETT?



Gran Turismo 2

Mellette minden vetélytársa elavultnak tűnik

KARTOTÉK



■ KIADÓ:	SCEE
■ FEJLESZTŐ:	Polyphony Digital
■ MEGJELENÉS:	Február
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	14 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

Elképzelhettek, milyen pánikhangulat uralkodott a Polyphony Digital háza táján, amikor a Sony megrendelte a *Gran Turismo* folytatását. „Hogyan lehetne még jobb a játék? Esetleg legyen benne vér is?” – gondolták a cég munkatársai.

Ha létezne ilyen, a valaha készült legjobb autóverseny-játék címét kétségtelenül a *Gran Turismo* érdemelné ki – mellette minden vetélytársa elavultnak tűnik. 300 autó található benne, amelyeket bárki megvehetne a valós életben is; már ha lenne rá elég pénz és – a legtöbb esetben – Japánban élne. Arról nem is beszélve, hogy milyen kitűnően kidolgozott a járművek kezelhetősége. Amikor a *Gran Turismo*-val játszunk, nem elég egyszerűen lenyomni az X gombot és időnként a jobb, vagy bal kurzort. A *Gran Turismo*-ban valóban vezetni kell az autót: csikorgva, a kisodródás határán megyünk be a kanyarokba és elé-

gedett, megkönnyebbült vigyorral jövünk ki belőlük. A játék tuningolási és tesztesztelési lehetőségeivel és már-már a valósággal összetéveszthető grafikájával valóban maga a PlayStation-tökély.

A Polyphony embereinek agyán biztos átfutottak a múlt balsorsú folytatásai – többek között a *RoboCop 2* és a *Predator 2*. No és persze II. Edward. Bár a srácok nem olyan emberek, akik megjádnának egy kis kihívástól, jól át kellett gondolniuk, hogyan is vágjanak bele a munkába. Először is eldöntötték, hogy – bár 300 autó is elég volt – idén 600 autóval lepik meg a rajongókat. De milyen autókkal? Vajon milyenekkel is...

A *Gran Turismo* előtt a nyugati világban azt hitték, hogy a japán autóipar csak rozsdás Datsun Cherry-ket tud előállítani.

Manapság azonban többet tudunk a témáról. Többet tudunk a felvillanyozó, négykerék-meghajtású Evo IV-ről, a magas fordulatszámon dolgozó Integra Type R-ről, a kicsi Demio-ról és a cápaszerű Supra RZ-ről, vala-

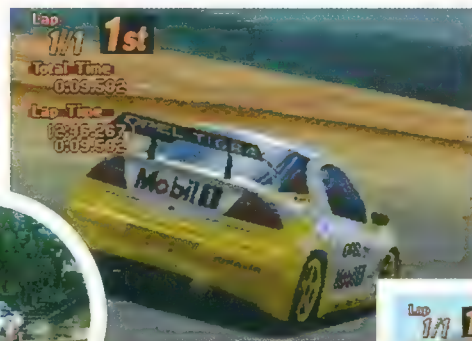
mint a legyőzhetetlen, 900 lóerős Skyline GT-R verdáról. Érdemes megemlíteni azt is, hogy a *Gran Turismo* megjelenése óta megszaporodtak azok az angliai cégek, amelyek talányos japán autókat importálnak.

Nyugodt lélekkel vehetjük tudomásul, hogy a GT2 nem csak az eredeti rész összes japán autóját kínálja, hanem rengeteg újat is. Például a Honda S2000-et, a pompás új kétüléset, melynek motorja akár a 9000-es fordulatszámot is eléri. Vagy a kitűnő Tommy Kaira ZZ-S modellt. Üdvözölhetjük régi *Gran Turismo* kedvencek átdolgozott változatait is – a Lancer legújabb Evo VI változatát, vagy az elbűvölő Skyline R34-et.

A *Gran Turismo*-ben a japán autók azonban csupán a jéghegy csúcsát jelentik. A Polyphony licenz-különítménye világ körüli útra indult az autógyártók behálózása céljából. 33 aláírt szerződéssel tértek vissza, köztük európai és amerikai kontraktusokkal.

Most már akár az új VW Beetle-t is megvehetjük. Vagy a Ford Cougart. Vagy egy Alfa Romeo 156-ost. Vagy egy Lotus





A rallyzás lehetősége sok élvezetet nyújtó újítás a GT2 világában. Felejtünk el a szélvédőn, az oldalablakon kell kineznünk ahhoz, hogy lássuk, merre is megyünk. A hangeffektek pedig egyszerűen tökéletesek.



Espritet. Vagy egy BMW 328i-t. Vagy egy Mini Coopert. És mind úgy viselkedik a játékban, mint tenné azt a való életben – az elsőkerék-meghajtásos Alfa kicsapja oldalra az orrát, ha túl gyorsan megyünk bele egy kanyarba, a Mini Cooper pedig olyan a kanyarban, mint egy gokart.

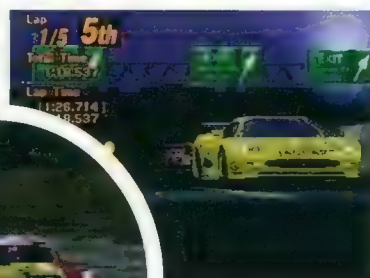
De ez még mindig nem minden. Emlékeztek a tiszteletre méltó, jó öreg Corvette Stingray-re az első játékból? A folytatásra veterán autók egész sorát hozta magával. Vezetünk Aston Martin DB6-ost is – ez az a kocsi, amelyet Bond vezetett a *Goldfinger*-ben. Meketünk egy kört a Lotus Elannal is. Vagy mit szólnátok egy 22 lóerős Fiat 500-hoz 1975-ből, amelynek volánja mögött ülve egészen a második fokozatig vissza kell kapcsolni, ha hegymenetben haladunk? Esetleg egy 1971-es Nissan Skyline, a GT-R elődje tetszene? Vagy egy Datsun 240Z; olyan, amelyet a Bionikus Nő is vezetett? Vagy a *Dukes of Hazard*-ből ismert '69-es Dodge Charger? Mind fantasz-

tikusan néz ki, ahogy végighaladnak a pályákon, a napfény megcsillan a krómozott lökhárítón – ha pedig bütykölünk kicsit a motorháztető alatt, akár a jelen legjobb autóival is versenyre kelnek.

Vannak persze olyan, ultra-nagy-teljesítményű egyedek is, amelyek csábítóan kacsingatnak ránk a gyártók különleges egységeiből. Ezek árcédulája persze olyan



Éjszaka a legjobb minden... Amikor már azt gondolhatnánk, hogy mindent tudunk a GT2 28 pályájáról, jön az éjszakai verseny. Az izgalmak hasonlóak, de talán még feszítőbb minden. Szereznél egy kettőket végighajtani Tokió utcáin? Noza.



A gumik füstölnek, a kerekek fel-le ugrálnak a bukkanókon, a napfény pedig

arat mutat, amelyet csak hosszú órák izzadásgos munkájával tudunk összekocikálni. Kezdetben csupán vágyakozhatunk a négykerék meghajtású GT Beetle, az olyan-alacsony-hogy-már-majdnem-két-dimenziós Nissan R390, a csábos TVR Speed-12, vagy a jócskán felpoilerezett 995 lóerős Suzuki Escudo után. Ha motivációt keresünk arra, hogy versenyt nyerjünk és pénzt keressünk, hát azt itt megtaláljuk.

Összesen közel 600, különböző formájú és méretű járgány van itt, és ugyanúgy, mint az első játékban, egész garázsnyit gyűjthetünk össze belőlük, majd kedvünk szerint állíthatjuk, büttyölgethetjük őket. A motorokat feljavíthatjuk, a kuplungtárcsákat megerősíthetjük, a váltóáttételt megváltoztathatjuk, s a karosszériát is testre szabhatjuk. Sok egyéni kutyút is beépíthetünk autónkba, például fedélzeti számítógépet és egyedi differenciálművet. Mint az eddigiekben is, rendelkezésünkre áll a tesztpálya, ahol lemérhetjük, fejlesztéseinkkel hány századmásodpercet spórolunk meg.

Polifonikus barátaink itt akár abba is hagyhatták volna – de hál' Istennek nem tették. Azon tűnődtek, hogy vajon hol lehetne igazán kipróbálni az autót. A *Gran Turismo* pályáin? Badarság lett volna kihagyni ezeket, így bekerültek a játékba. De – gondolták – sosem elég a pályákból, így készítettek még néhányat. A különböző variációkkal együtt mindösszesen 28 helyen tehetjük próbára négykerékűnket.

Az új helyszínek is fantasztikusak. Például a Laguna Seca Raceway. Ez egy valós versenypálya alapján készült, szép fokozatosan felmegy egy dombra, átmegy a hegygerincen, majd a mélybe bukik, s hullámvasútszerű dimbek-dombok és kanyarok várnak ránk. Grindelwaldban a meredek hegyoldal a kihívás: itt nem érdemes a Fiat 500-assal próbálkozni. A Super Speedway pedig egy Indianapolis-szerű ovális pálya, ahol szűkre állítjuk az áttételt és az egyenesekben megpróbáljuk az összes századmásodpercet kipréselni a kocsiból. Persze a régi kedvenc helyszínek is ránk várnak, például a Grand



Valley és a High Speed Ring, ahol most már nyilván csukott szemmel is végig tudnánk menni.

Vagy... talán mégsem? A

Polyphony egyik büszkesége az autók kezelhetősége. Ez nem sokat változott, de azért vannak itt-ott kisebb különbségek. Például az eredeti GT-ben farolhatunk a kocsikkal, de a csúszás pár másodperc után alábbhagy és nem teljesen kielégítő. A GT2-ben azonban, ha beugrunk egy hátsókerék-meghajtású modellbe, például a Toyota Suprába, egy éles kanyarban nagyot fékezve, a kormánykereket elforgatva hosszú, élvezetes csúszásban lehet résznünk. Ellenkormányzással elkerülhetjük a megpördülést, a gumik pedig végig csikorgognak. Lehet, hogy nem így érünk végig a leggyorsabban egy pályán, de fantasztikus az érzés, és a visszajátzás is igen jól mutat.

Utóbbi szempontjából a GT2 legalább olyan remek, mint az elődje. A gumik füstölnek, a kerekek fel-le ugrálnak a bukkanókon, a napfény pedig vissza-visszaverődik a frissen mosott karosszériáról. Ha hunyori-





És az autók csak jönnek, jönnek. A GT2-ben mindenki talál valami kedvencet - a szalaglánc és a jó dőrmögés.



Rally Gran Turismo-módban... A GT2 lehetőséget ad arra, hogy kipróbálj a legjobb földpályákon a kipróbálást. Csak a boldog, aki boldog.



HOGY KELL...

LÁTVÁNYOSAN KANYARODNI



Válassz ki egy izléses hátsókerék-meghajtású autót, például egy RX-7-est vagy egy Corvette-t. Szárguldi a veszélyesen éles kanyar felé. A 4x4-esek is működnek, de az elsőkerék-meghajtásúak nem ide valók.



Néhány méterrel a kanyar előtt taposs a fékbe és kormányozz be a kanyarba. A verda fara instabillá válik és elkezd kicsapódni, de eredeti nyomvonalodon maradsz.



Ahogy az autó oldalra tart a kanyar csúcsa felé, kormányozz az ellentétes irányba; ettől megáll a pörgés, s újra gázt adhatsz.



Pádlogázt neki. Már zúzol is kifelé a kanyarból, épp csak megérintve az útpadkát az ellentétes oldalon. A farunk lenyugszik, minden meg tovább a rendes kerékvágásban.

viSSza-viSSzaverődik a frissen mosott karosszériáról

tunk egyet a visszajátzás közben, olyan érzésünk lehet, mintha egy autós filmet néznénk a tévében.

A hang szempontjából is sok fejlődést tapasztalhatunk. A motorzajok már az első részben sem voltak rosszak, de nem sok különbség volt a különböző autók között. Így a GT2 kedvéért a Polyphony-srácok mikrofont dugtak mind a 600 autó kipufogójába - az eredmény pedig lenyűgöző. A Ford GT40 recseg, a Skyline sívit, az Elise fel-le jódlizik a sebességek között, a TVR Tuscan Speed Six vészjóslatúan mormog, az Aston Martin DB6 pedig ugyanúgy dörög, mint Connery DB5-je. Mindehhez hozzájön még a vadonatúj zene, amelyet az Ash, a Cardigans, az Everything But The Girl, a Fatboy Slim, a Mansun, a Propellerheads és a Stereophonics dalai alkotnak.

Mit fontos még tudnunk? Ó, igen. Voltak olyan pletykák, melyek szerint lehetséges lett volna a memóriakártya segítségével betölteni a GT-ből örökölt autókat és licen-szeket a GT2-be. Valójában azonban csak az A és B licen-szeket vihetjük át. Ezután új tesztfutamokat kell futnunk és szalampályán kell bizonyítanunk képességeinket an-





Az Újrajátszás Mód (Replay Mode)
Gran Turismo 2 egyik vitathatatlan fénypontja. Nézd meg újra, ahogy a győzelem elé suhansz, vagy tanulóvezető korodban szeg módjára kanyarodsz.



Result		
1	HONDA S2000	3 13 011
2	Plymouth PT Spyder	+0.202
3	Lancia Delta HF integrale	+1.017
4	Audi TT	+1.657
5	TOYOTA ALTEZZA RS200	+1.803
6	BMW 328i	+1.879



Szereted az új kocsidat,
de nem tetszenek a kerékei?
Lépj be a kerékboltba,
és cseréld ki őket valami szemrevalóbbra.

Végigjátszott hónapok egész sora vár az újoncokra és a GT



nak
érdekében,
hogyan megkapjuk
az IC, az IB, majd az IA
licenst. Ekkor – és csak ekkor – vehetjük
be magunkat a Super licenst, s ezután el-
játszogatunk az Event Synthesiszerrel.

Ha többet akarunk, mint csupán széles
mosoly kíséretében végigtépni a pályán, az
új játék komolyabb versenyeket – különle-
ges kupákat – is kínál. Van itt veterán-ver-
seny, ahol Lotus Elan S2-nk favorit lehet, s

van izomautó-versenysorozat is, ahol Ford Mustangunkkal izmozhatunk. Sok modellnek megvan a saját versenye is, így tanúi lehetünk a Mazda RX-7 fantasztikus látványosságainak – a '70-es, '80-as, '90-es évek modelljei mellett. Természetesen megtalálhatjuk a kimerítő megbízhatósági versenyeket is. Akar valaki 90 kört menni Lagunában?

Apróbb változtatások és fejlesztések egész sora van benne a programban, ezek nagy részét azonban csak a GT-mániások vehetik észre. Ilyen például a turbómér, amelyet a turbókban a sebességmérő mellett találhatunk. A részidők időnként megjelennek a képernyőn verseny közben, a végén pedig a futam eredményét láthatjuk. A visszajátszásokra különféle jeleket vetítenek, amelyek megmutatják, mit csináltunk a pályán. Olyan opció is van, ahol autónk megsérül a nagyobb ütközések során, bár valójában ez nem igazán látszik meg azon kívül, hogy nehezebb lesz kormányozni (ez egy idő után elég zavaró és hajlamos ki-

kapcsolni az ember). A program most már két lemezen érkezik. Az egyik az arcade módhoz van, ahol fogunk egy kocsit és már mehetünk is ki a pályára (ha kedvünk tartja, a kétszemélyes módot is igénybe vehetjük). A másik CD a fajtiszta Gran Turismo módot tartalmazza, annak összes kupájával és versenysorozatával, tuninglehetőségeivel és valószerű kezelésével.

Nos, ennyi. Ha a Gran Turismo-t döbbenetesnek nevezzük, a Gran Turismo 2-ről elmondhatjuk, hogy 15 ezresért páratlan értéket kapunk kézhez. Végigjátszott hónapok egész sora vár az újoncokra és a GT szakértőkre is. A játék maga az élvezet – akár egy cimborával versengünk Corvette-jeinkkel, akár egy Golf GTI-t tesztelünk, akár a valószínűtlenül drága Toyota GT-One után vágyakozunk, akár...

A fenébe. Majdnem utatokra engedünk titeket a boltokba, mielőtt említést tettünk volna a GT2 legjobb részletéről. A raliról.

A Gran Turismo 2 terepversenyei egyszerűen fantasztikusak. Sokukban gyakorlatilag oldalazva csúszunk végig a pályán, s





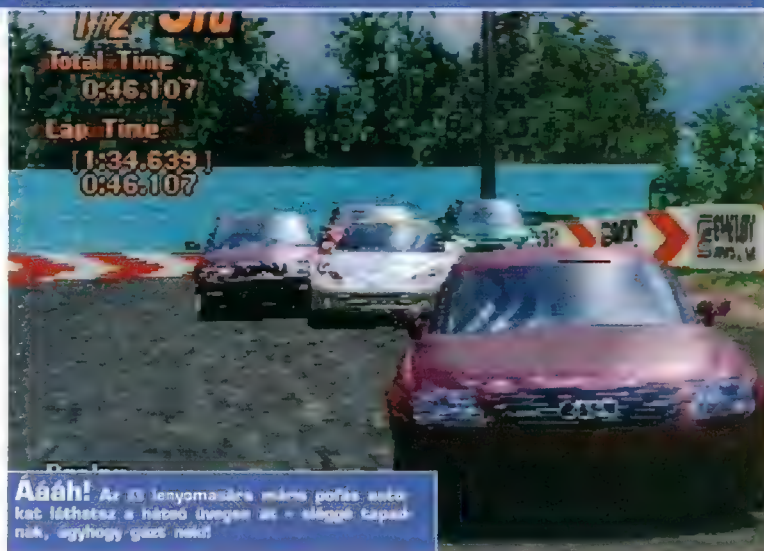
Ugyanúgy, mint a GT
ben, a mesterséges intelligencia, itt is hozzájárul a számítógépes ellenfelek autójának teljesítményét, így a hatóké téve, hogy mindig legyenek melletted vetélytársak. Ez növeli az izgalmakat, de azért fura érzés lehet belátni a verszpillentő tükörbe és látni, hogy 1029 lóerős dragsterünket egy Fiat Cinquecento üldözi edzésül.

szakértőkre is

az autó csak a gyors egyenesekben megy arrafelé, amerre az orra mutat. Amikor először játszottunk itt, másodperceken belül a sövényben találjuk magunkat – ez olyan, mint amikor az áruházban a dugig tömött bevásárlókocsit próbáljuk átmanőverezni az öregasszonyok között. Némi gyakorlattal azonban kitapasztalhatjuk, hogyan csúszkálhatunk végig egész kanyarsorozatokon balesetvesztéssel, miközben hátsó kerekeink recsegnek-ropognak, amint jobbra-balra farolgatunk.

A Polyphony munkatársainak valahogy, valamilyen módon még a PlayStation tőkélyt is sikerült továbbfejlesztetniük. A *Gran Turismo 2* egy hihetetlenül jól eltalált játék, amely megmutatja, mire is képes a konzol. A boltokba vele! ■

Jonathan Davies



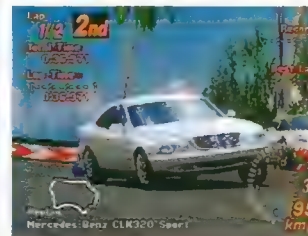
Aááh! Az X lenyomására máris pohár autót láthatsz a hátsó tükörben az – eléggé tapadnak, úgyhogy gázz nekik!

HOGY KELL...

LEGJOBBKÉNT VÉGEZNI



A Class-C, vagyis City Runner osztály futamai során jó pár kisautó volánja mögött ülhetsz, beleértve a Mini Cooper 1.3i-t, a VW Golf GT-t és a Peugeot 206 GT-t. Mindegyikük olyan idegesen reagál a mozdulataidra, mint a valós életben.



A Class-B autói között találhatunk olyan klasszikusokat is, mint a Mercedes CLK 320 sportváltozata, ami nem csak hogy úgy néz ki, mint egy nagy halom fém, hanem úgy is viselkedik.



A Class-A a sportautók krémjét foglalja magában; például a Chevrolet Corvette Coupe-t és a Lotus Elise Sport 190-et, amelyek álomszerű vezetési élményt nyújtanak.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

COLIN MCRAE RALLY
Fejleszd tovább csúszkáló képességeidet a skót játékkal.

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKELÉS

■ GRAFIKA:	Eszméletlenül valószerű; olyan, mint az eredeti	10
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Gyors élvezetek, vagy elnyújtott örömmök – te választasz	10
■ ÉLETTARTAM:	Még be sem fejezted a GT1-et? A GT2 még nagyobb	10

■ **ÖSSZKÉP:**
Egy tökéletes játék tökéletes folytatása. A minden igényt kielégítő statisztikák (600 autó, 28 pálya...) mellé esze-lősen élvezetes játék társul, még akkor is, ha nem tudjuk megkülönböztetni a 138 Type-S-t a 208 Type-E-től.

10
A TÍZE

[BUTIK]

EBBEN A HÓNAPBAN A METAMORF SZÖRNYETEGEK URALJÁK A TEREPET, MINT VALAMI MEGKÉSETT TRANSFORMERS UTÓDOK. TALÁN AZ EMBER-ÁLLAT ÁTVÁLTOZÁS JOBBAN BEJÖN MAJD, MINT A ROBOTOKÉ? MEGLÁTJUK. UGRÁSRA, MARÁSRA ÉS ÍNSZAGGATÁSRA KÉSZEN VÁRAKOZNAK, HOGY SZELLEMESENEK SZÁNT MEGJEGYZÉSEKEL OLDALUKON BELOPJÁK MAGUKAT A SZÍVETEKBE.

ANIMORPHS: AX

Ax egy skorpióból képes egy ízévé átalakulni, s ebben az esetben az ízé egy lólábú, skorpió-farkú, szörnyeteg-testű, bogárfejű valamit akar jelenteni. Egész bájos, nemde? Mondjuk egy éjjeliszekrényen jól mutat, a húgod/batránód ágya mellett, hogy gyakran frászt kaphasson. (Női olvasóinktól ezúton kérek elnézést: elnézést)



ANIMORPHS: JAKE/BEAR

Nagy darab izmos pali, akiből medve lesz, ha akarjuk. Közhely.



ANIMORPHS: RACHEL/LION

Az első, női induló az átváltozós műsorszámban. Végtagjait kíméletlen, s első alkalommal órákig tartó csavargatása után oroszlánná lehet átformálni, amit meglepő könnyel visel. Ha azonban már oroszlán, nem árt óvatosságnak lennünk, hiszen a macskaszzerű nő típusának fajsúlyos példányával állunk szemben.



ANIMORPHS: TOBIAS

Sas-ember. Egész jó, bár senki sem látná szívesen otthon a kalitkában, Pityuka helyett...

ANIMORPHS: MARCO/GORILLA

Még nagyobb, még izmosabb pali, akiből ha akarjuk, gorilla lesz. Nem egy King-Kong, de azért megjárja – persze Magilla mókásabb volt. Ennek itt banán helyett ostora van.





GRAY THUNDER A TECHNO SPAWN-OK KÖZÜL

„Vad keveréke az állati húsnak és mechanikának”. Igen.

Ez mindent elmond, erről a feltehetőleg orrszarvú alapokra épített harci technotankról. Van hosszú hatótávolságú cirkáló rakétája (robotrepülőgép, ha jobban tetszik), és légharító géppuskái. Egyébként, csak a Zöldek kedvéért: minden orrszarvú védett állat, az efféle fehérájkú rinóból pedig már olyan kevés van, hogy lehet, hogy már mind kipusztult. Talán tudták, mi vár rájuk egyesek szerint...



MANDARIN SPAWN A DARK AGES SPAWN-BÓL

Aha, a névből is látszik, hogy helyben vagyunk. Mandarin Spawn, a valaha létezett Scarlet Edge rend tagjaként halt meg, a Halottak Seregevel vívott tragikus küzdelem során. A kard mestere ekkor öltött álarcot, s küldte vissza a Földre, hogy bosszút állhasson... Egészen epikus a sztori, és izlés kérdése, hogy mit szólunk hozzá: az viszont biztos, hogy ismét a Spawn figura a király. Hol lehet ilyen kimonót kapni?

DR. N. GIN A CRASH BANDICOOT-BÓL

Egy rosszfiú a Crash sorozatból. A fejéből egy időtlen rakéta áll ki, talán nem is véletlen, hogy dr. Neo Cortex oldalára sodorta az élet vihára. Hiába, nehéz lehet így, hogy az ember soha nem viselhet egy elegáns kalapot.



PSYCHO MANTIS A METAL GEAR SOLID-BÓL

Gázálarcban van, mint rendesen, és kultikus kis csecse-becsék sorakoznak mellette.

A 3 éven aluliak részére: a mellékelt apró alkatrészek lenyelése balesetveszélyes, ezért kerülendő!



NYERD MEG...

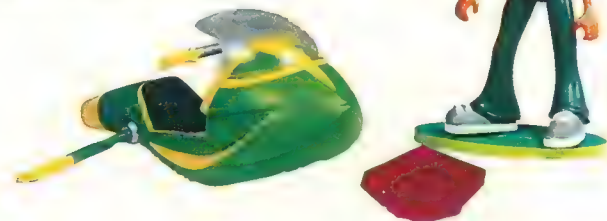
Az 576 Kbyte bolt által felajánlott (Gray Thunder, dr. N. Gin, Coco Bandicoot, Psycho Mantis) vagy a Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Animorph figurák) valamelyikét a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Nyolc nyertest sorolunk ki, a beküldési határidő 2000. február 29.

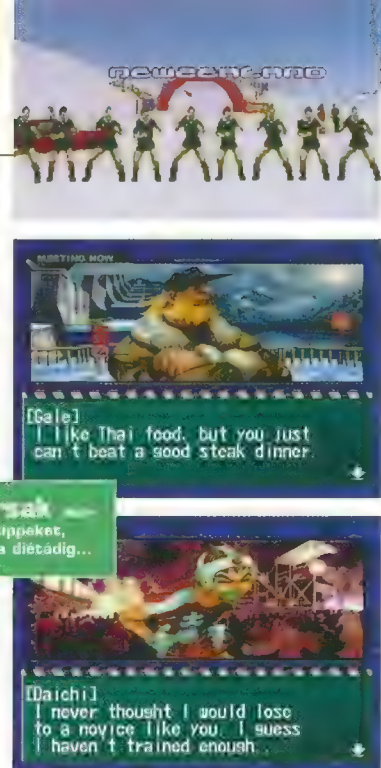
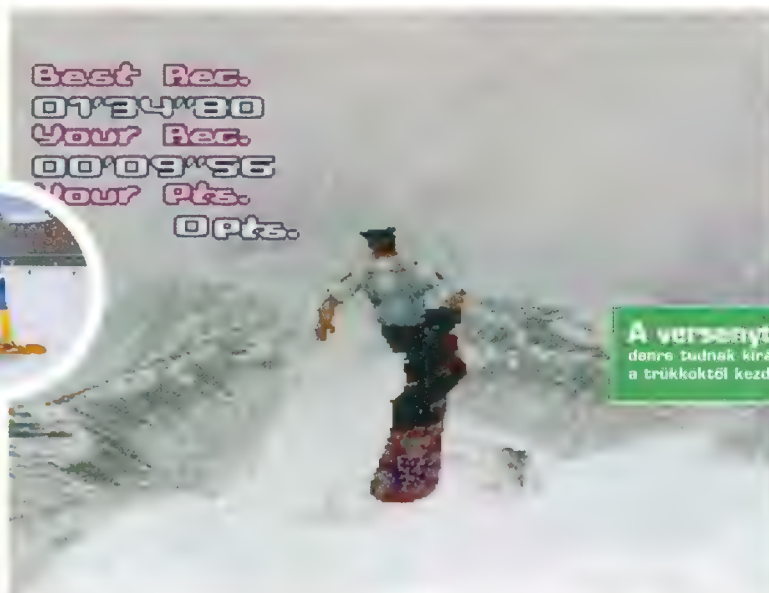
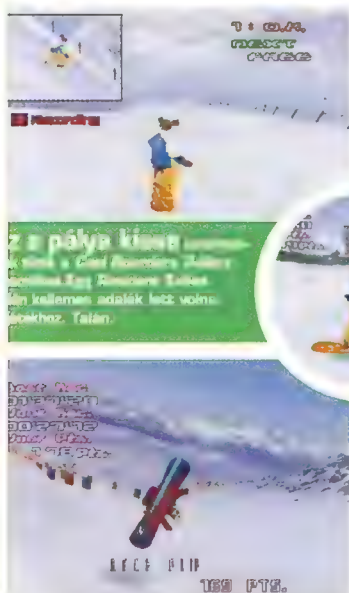
A nyertesek névsora a Visszhang rovatban olvasható.

E havi kérdésünk: Mikor lesz a PlayStation 2 európai bemutatkozása?

COCO BANDICOOT/WAVE RIDER A CRASH BANDICOOT-BÓL

Végre Coco is idepöfögött jetski-szerű masináján, ami olyan életszerűen rázza a Dualshockot! Mindenki szereti Cocot, ebben biztosak lehetünk, s külön a lányoknak elmondom, hogy a frizurájának azt az első tincset forogni lehet. Bűbájos.





A versenytársak
denre tudnak király tippket,
a trükköktől kezdve a diétáig...

[Daichi]
I never thought I would lose
to a novice like you. I guess
I haven't trained enough...

STÍLUSOS SNOWBOARD SZIMULÁTOR FELFEDI EDDIG REJTEGETETT GONOSZSÁGÁT...



Trick'N Snowboarder

Hatalmas poén levinni a szerencsétlen zombizsarut egy lejtőn...

ARTOTÉK

CIÁDÓ:	Virgin
FEJLESZTŐ:	Capcom
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

EZ TETSZETT, MIT
TÖLTSZ EHHEZ?
ANY HAWK'S SKATEBOARDING
azonlós deszkás trükközés,
csak ezúttal kerekeken.

A snowboardosok kezdik előzönlöni a Földet. Tényleg, ha csak néhány hópehely esik a helyi játszótérre, tuti-biztos, hogy valaki egy Gore-TEx dzse-kiben azonnal megjelenik, hogy valami észbontó mutatóvanyt kíséreljen meg. Manapság még Japánban is találhatsz lejtőket az északi hegyekben, amelyek Oregonnal egy szélességi fokon vannak. Hogy a PSM mindezt honnan tudja? Csak egy apróság, amit Gale Parker, a *Trick'N Snowboarder* edzője ejtett el.

A *Trick'N Snowboarder* egy újabb snowboard-játék, amely kipipálhatja a szokásosan igényelt négyzeteket. Igen, vannak eredeti deszkák. Igen, van hip-hop zeneanyag. Igen, tele van szlenggel. Azonban a *Trick'N Snowboarder* három titkos karaktert rejt egy bizonyos másik

CapCom sorozatból, a *Resident Evil*-ből. Ahogy már te is rájöhettél, hatalmas poén levinni a szerencsétlen zombizsarut egy lejtőn, de az ember mégis úgy érzi, hogy Leon és Claire lekicsinylése itteni szerepésük; végül is hősökről van szó, és megkérni Claire-t arra, hogy hajtson végre egy 360 fokos fordulatot a levegőben olyan, mintha Nelson Mandelát egy gumikalapáccsal kéne fejbeverni az *Its A Knockout*-ban. A tréfát félretéve, milyen is a játék?

Tulajdonképpen egy jó grafikájú, remekül játszható játék. A Scenario (történet) módban a feljebb említett Gale Parker vesz szárnyai alá, aki ugyan még egy mosollyal sem jutalmazza erőfeszítéseidet, de keresztülvezet a világ legszebb snowboardpályáin. Az összes pályán van egy pont, ahol „lefilmeznek”, és végre kell hajtani a szükséges elemeket egy

egyszerű, de hatékony combo kivitelezéséhez. Mint a jobb történetmódokban, a játék előrehaladtával tanulsz. Alkalmanként egy vidám karikatúra jelenik meg (az „Itt jön egy új versenyző!” felirattal). Egy-egy komolyabb mutatóvany végrehajtásért egy bizonyos ugrásnál, mondjuk, pontot adódnak az embered sebességéhez, ügyességéhez, vagy egyensúlyérzékéhez. A pályák túlzott újítások nélkül lettek megszerkesztve, bár át kell majd ugranod egy gyorsító vonat felett, és ki kell kerülnöd az All Blacks elnevezésű új-zélandi rögbicsapatot. A rámpás- és szlalom-pályák a hagyományosabb változatosságok.

A *Trick'N Snowboarder* nem emelkedik ki különösebben a snowboardjátékok egyre növekvő halmából, de még így is el lehet vele tölteni néhány hosszú téli éjszakát. ■

Sam Richards

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Elég finom, de azért nem észbontó 6
■ JÁTSZHATÓSÁG:	A jól megtervezett pályák sokat szármítanak 7
■ ÉLETTARTAM:	Jó ok arra, hogy ne merészkedj ki a valódi télbe 7

■ ÖSSZEKÉP:
Jobb, mint az *MTV Snowboarding*, de hiányzik belőle a *Cool Boarders 3*-at jellemző feszültség. Ja, és ha szórakoztat egy zombi, aki éppen egy deszkarnegrados mutatóvanyval küzd, ne habozz megvenni.

7

A TÍZBŐL



SZEMLE



Az ilyen, 160 km/óra sebességgel küzdő lövéseknél azt hinnéd, a kapusnak nincs esélye, de védések, blokkok, és lefogások sokasága áll a rendelkezésére.



A SONY LEZÚZZA AZ EA-T AZ ÚJ HIDEGHÁBORÚBAN.

NHL Face Off 2000



Erőszakos szerelések és egy-egy elleni harcok tömege

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	SCEE
■ FEJLESZTŐ:	Solworks
■ MEGJELLENÉS:	Március
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	12 990 Ft
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	1-8

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
NHL CHAMPIONSHIP 2000
A játék fő vetélytársa az MI és az élethűség területén egyaránt.

Talán a jégkoronghoz nem sokat értünk, de elismerjük, hogy az összes tulajdonsággal rendelkezik, ami egy sport-videójátékhoz kell. A sebesség, az erőszak, a kapu előtti vesztett csapkodás... Komolyan, ez izgalmas. Érthető hát, miért vet partra a víz annyi NHL fémjelezte játékot.

Az NHL Face Off 2000 gördült le legutóbb a gyártószalagról, és tartalmazza a szokásos kíváncsiságokat, plusz egy menedzsmen részt, ahol szerződethetsz és elbocsáthatsz játékosokat, illetve kereskedhetsz velük. Ha igényed van rá, saját magad által létrehozott játékosokkal is bővítheted a névsort, itt különböző tulajdonságokhoz adhatsz pontokat (még az agresszió- és a harcképességeket is felgyűrtheted...)

A játék szinte minden igényt kielégít, még akkor is, ha nem az élethűség kedvéért játszol vele; himnuszéneklős bejátszással

a meccsek előtt, rengeteg Wurlitzeres nótával, erőszakos szerelések tömkelegével, és irányítható párharcokkal.

Csúcs módon, a harc egyfajta al-játék, ahol a négy gomb irányítja a szereléseket, oldalsó, felső ütéseket, és a blokkokat. Szórakoztató adalék, mely külön változatosságot visz a többjátékos meccsekbe, mégsem uralja a játékmenetet. A hangeffektek nagyszerűek, hűen adják vissza a stadionhangulatot; a játékoskártyák pedig tanulmányként szolgálhatnak a huszadik századi csapat-sportokban divó hajviseletekről.

Ami azonban a játékot az EA NHL 2000-e fölé emeli, az az új, I.C.E. (JÉG.) MI. A számítógépes ellenfelek most a háló előtt tanyáznak, eltérített passzokra várakozva, míg a védőjátékosok kiszámíthatatlan átruccanásokat tesznek a támadó zónába, a büntetők alkalmával pedig a kapu körül köröznek. A fejlett MI leginkább a kapu-

sok mozgásán mérhető le, akik a védések fantasztikus tárházával állnak elő, kesztyűvel, bottal, mellkassal, rúgásokkal, blokkokkal hátrítva a támadásokat. Bármít megtesznek, hogy ne menjen be a korong: vetődnek, sőt, akár el is fekszenek. Ettől a gólszerzés igazi kihívássá válik, és meg kell tanulnod használni a lövések széles választékát, mint például a rögtönzött-, kamu-, vagy eltérített lövéseket, hogy átvered a Michéir figura-szerű kapust, és a hálóba találj.

Sajnos, a Face Off 2000 szörnyen néz k A 150 motion capture animáció ellenére a grafika az, ami lehúzza a játékot. Ahol az NHL 2000 stílusos tükröződésekkel használta, a Face Off-tól legfeljebb unalmas, négyirányú árnyékokra telik, amelyeket a reflektorok fénye eredményez. A játék valóban gyors, valódi, és nyers, de nem egy szépség... ■

Steve Brown

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

■ GRAFIKA:	A játék legkiábrándítóbb jellemzője 5
■ JÁTSZATHATÓSÁG:	Játék közbeni stratégiaváltás, lövések, védések és szerelések tömkelege 8
■ ÉLETTARTAM:	Hosszabb, ha belevetted magad a menedzselésbe 7

ÖSSZEKÉP:

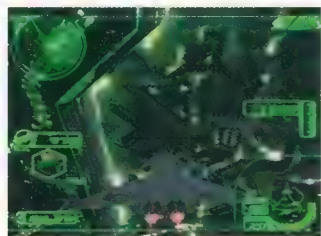
Király hangok, valóságos játékmenet, de sajnos a grafika így is aláaknázza az animációkat. Ennek ellenére a harci lehetőségek a többjátékos üzemmódban nagyon jók, és az egész tagadatlatlanul jó szórakozást nyújt.

7

A TÍZBŐL



Gumbókat oltetni...
A játékban a katonák a városokat védik, és a repülőgépeket a városok felett tartják. A városok a katonák számára a legfontosabbak, és a városok oltása a játék célja.



VÁGYTÁL VALAHA IS EGY PC-STÍLUSÚ SZIMULÁTORRA PLASTATIONÖN? NEM? NOS, MI SEM...



Ace Combat 3 Electrosphere

A párharcok üldözéseinek élvezetét próbálja nyújtani, a fizikai törvé-

KARTOTÉK



■ KIADÓ:	SCEE
■ FEJLESZTŐ:	Namco
■ MEGJENÉLÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	11 990 Ft
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	1

Míg a PS tagadhatatlanul a legsokoldalúbb játékgép, nem repülőszimulátorokra készült. Persze, mivel a Sony konzolja képes textúrált poligonok ezreit kifacsarni magából, a valóság-hű tájak megjelenítése nem probléma; nem az az F-15-ök, F-16-ok, és a többi milliárd dolláros gépe sem, amelyek a tájak fölött száguldanak, rakétákat és a légvédelmi tűz szikráit vonzva maguk után. Amire a PS nem képes, az egy modern vadász mozgásának pontos modellezése.

Azonban ahogy a Namco is megmutatta az Ace Combat sorozattal, meg lehet próbálni a repülő játékok utánzásával, úgy, hogy a repülés izgalmait egy arcade-jellegű lövöldözős játékká soványítják. A közeli jövőben játszódó Ace Combat 3 a párharcok üldö-

zéseinek élvezetét próbálja nyújtani, a fizikai törvények finomságaival nem sokat törődve, illetve anélkül, hogy szó-tárryi kézikönyv kéne hozzá. Egyrészt szépen utánozza a PC-s játékok látványvilágát a mozgó szárnylapokkal, nagy részletességű tájjal, lens flare (amikor a kamerába sütő nap „elvakítja” azt) effekttel. Másrészt az AC3 az azonnali, elérhető akcióról szól – futurisztikus városok fölött játszódó pergő párharcoktól kezdve ellenséges fegyverlások porrá lövéséig.

Hogy ne szaporítsuk a szót, az Ace Combat 3 rengeteg lövés küldetésből áll, amelyeket hi-tech gépek gyűjteményéből választott vadással nyomhatsz végig. Nem kell ismerned a légi harc alapjait. Nem kell tudnod, hogyan navigálj két koordináta között. Míg egy valódi F-16 legfeljebb hat levegő-levegő

rakétát vihet, a Namco-modellre láthatatlanul fel lehet csempészni akár nyolcvanat is.

Bár a korai küldetésekben csak a nagy kedvenc, a Eurofighter áll rendelkezésedre, minél többet teljesítesz, annál több új típushoz juthatsz hozzá. A repülőknél – F-15, F-16, MiG-33, SR71 Blackbird, és egy futurisztikus űrrepülő – mind megvan a saját Ridge Racer-szerű tulajdonságlistájuk – támadás, sebesség, mozgékonyág, stabilitás, védelem. Ezek alapján az F-16 erősebb és mozgékonyabb, mint az F-15, de hiányolja annak páncélzatát. Hasonlóan, bár az SR71 Blackbird a csoport leggyorsabbja, kábé annyira kezelhető, mint egy döglött öszvér. Hogy folytassuk a játék jó tulajdonságainak sorolását (mert nincs sok), a küldetések között filmjelenetek, vagy interaktív tesztek vannak elhelyezve,

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

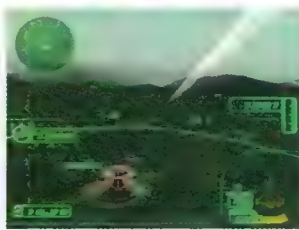
■ GRAFIKA:	Csúcs hegyek, völgyek, kidolgozott városok 8
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Igénytelen 3D-lövöldözős katonás köntösből 1
■ ÉLETTARTAM:	Egynapi játék ennyiért? Nincs értelme 1

■ ÖSSZKÉP:
A Namco bebizonyította, hogy igenis lehet PC-stílusú repülőgépszimulátor-grafikát készíteni a PS-en. Sajnos elfelejtettek hozzá játékot mellékelni.

3

A TÍZBŐL

CÉLKÖVETŐ RAKÉTÁVAL LŐNI



nyekkel nem sokat törődve”

nást, ha kicsit félresikerül egy süllyedés...). Három nehézségi szintje (Easy, Normal, Hard – könnyű, normál, nehéz) ellenére, semmi jó nincs az *Ace Combat 3*-ban. Az igazat megvallva, hogyha a célon tartod a gép orrát, bármelyik küldetést befejezheted öt perc alatt, tekintet nélkül a nehézségi szintre.

Dean Evans

HA EZ TETSZETT, MIT
SZÓLSZ EHHEZ?

EAGLE ONE:
HARRIER ATTACK

Nemsokára megjelenik, és lehet, hogy a szimulátorok között új mérőföldkő lesz.

De, akárcsak az *Ace Combat 2*, ez a nagyon-folytatás is ismétlődő, unalmas, és igénytelen. Bár a küldetések külső és tartalom szempontjából különböznek (a tankok és ejtőernyők szétlövésétől földközeli műholdak megsemmisítéséig), az *AC3* levegő-és-föld lövöldözős hangulata minden teljesített küldetéssel halványul. Az összes szereplő vadászgép, bár nevük és formájuk különbözők, ugyanazzal a ↑ ↓ → ← egyszerűséggel működik: utánégetők a gyorsuláshoz, légfék a lassításhoz, csűrőkormány a Quake-stílusú légi oldalazáshoz. Az ellenséges gépeket könnyen le lehet szedni egy fordulatot követő mókékerülés után, a földi egységek meg akár kódobálással is védekezhetnének, tekintve, milyen mértékű sérülést okoznak a közeli cezualemek. Ilyen módon a legnagyobb problémák a földre csapódás elkerülése (bár a gép kibír legalább egy patta-

GAME CHANNEL

Az új évezred küszöbén
...egy új televízió születik.

© 1999, Marco Product



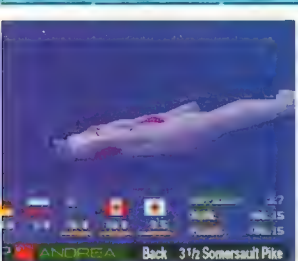
DOLBY
DIGITAL

A PlayStation logo a SCEI, A Nintendo logo a Nintendo Inc., a Dolby Digital I
a Dolby Laboratories bejegyzett védjeggyel.

<http://marcoonline.kiber.net>

HOTLINE: 30/906-2

SZEMLE



Ebből a játékból
soha nem elég. Az úszó-
és futószámok akár né-
gyen is játszhatók, felte-
ve, hogy van egy Multi-
Taped, és három hasonló
éredelmű barátod.



ONZOLHOZ... FELKÉSZÜLNI... VIGYÁZZ... RAJT!



International Track & Field 2

A kenúzás, műugrás, rúdugrás és kerékpározás versenyszámai

ARTOTÉK

ADÓ:	Konami
ESZTŐ:	In-house
EGJENÉS:	Február
ORHATÁR:	Nincs
R:	13 990 Ft
ÁTEKOSK SZÁMA:	1-4

Ahhoz, hogy az atlétika vilá-
gában sikeresek legyünk,
több éves edzésre, kiváló
erőnlétre és hosszú évek
során elsajátított technikai tudásra
van szükség. Ebben a tekintetben az
International Track & Field maximá-
isan valóságos. A különbség csak
annyi, hogy itt az ujjainkat kell
edzenünk a többi testrészt helyett is.
Az 1 km-es kerékpározáshoz vagy az
50 m-es úszáshoz hasonló sportok
olyan izmainkat teszik próbára, ame-
lyeknek eddig még a létezéséről sem
tudtunk. A kevésbé edzett játékosok
pedig folyamatosan vízhólyagoktól és
húzdódásoktól fognak szenvedni – bár
nem valószínű, hogy ez el fogja venni
a kedvüket a további játéktól.

Összesen 12, meglepő változatossá-
got nyújtó versenyszám közül választ-
hatunk, bár igaz, hogy szinte vala-
mennyit ugyanolyan módon kell mű-
ködtetni. A legegyszerűbben a 100m-es
síkfutás kezelhető, ahol semmi más-
t nem kell tennünk, mint minél gyorsab-
ban nyomogatni a és gombokat.

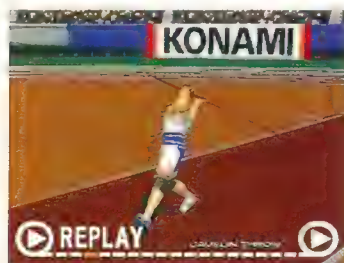
Ehhez képest a
többi verseny-
szám meglehetősen
technikásnak tűnik. A lo-
vaglás például már villám-
gyors ujjakat igényel, és hoz-
zá hasonlítva az *Um Jammer*
Lammy billentyűkombinációi
körülbelül annyira tűnnek bonyo-
lultnak, mint a pizzafutár telefon-
számának tárcsázása. Viszont némi
gyakorlással és néhány egyedi
gombnyomogató technika ki-
dolgozásával (lábujjak és ha-
sonló testrészek alkalmazása)
minden világrekordot meg-
dönthetünk.

Ha azonban egyszer már sikere-
sen megdöntöttük a rekordokat,
nincs túl sok értelme tovább játszani
a játékkal, legalábbis nem egye-
dül. Az *International Track & Field 2*
egy társasjáték, és mint ilyen, igen
egyszerűen működik: minél többen
játsszák minél edzettebb ujjakkal,
annál izgalmasabb és élvez-
hetőbb.

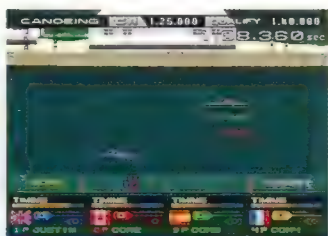


A játék igen látványos tud lenni a kü-
lönféle kamerabeállításokkal, visszaját-
zásokkal és célfotókkal, amelyek egyé-
ni stílust adnak minden versenyszámnak.
A sportolók fantasztikusan néznek ki, az

animációk terén pe-
dig még Lara Croft
kisasszonyt is le-
főzik. Persze azért
hiányosságok is vannak
a játékban, mivel hiá-
nyoznak az olyan
klasszikus versenyszá-
mok, mint a gátfutás, a
magasugrás, a hármasu-
grás vagy a súlylökés. Le-
hetséges, hogy a Konami
szándékosan hagyta ki
ezeket a számokat, már
csak azért is, hogy
megkülönböztesse a já-
tékot az elődjétől. Tény, hogy az ezek
helyett bevezetett kenúzás, műugrás,
rúdugrás és kerékpározás remekbesza-
bott darabok, a régi számok hiánya
azonban kifejezetten csökkenti a játék
olimpiai hangulatát.



A kenuzás egyrészt annak a kevés versenyszámnak, ahol a sebesség helyett inkább a helyes ritmusra kell ügyelni. Pihenhető lehet az olyan kimerítő sportok után, mint az úszás, a kerékpározás, vagy a golyóhajtás.



A súlyemelés éppen olyan nehéz, mint amilyennek látszik: állandó gombpüfölés, kiváló időzítés... viszont a kerékpározás nehézségi fokát azért nem éri el.



HOGY KELL... TÖKÉLETES FEJEST UGRAN



Válasszuk ki a listából a kívánt figurát, de figyeljünk a nehézségére is. Ez dönt el ugyanis, hogy milyen gyorsan kell majd nyomogatni a gombokat.



Akkor kezdjük meg az ugrást, amikor az időt jelző csík a legnagyobb, hogy legyen időnk mindenre.



Nyomogassuk folyamatosan a **○** és **⊙** gombokat a megfelelő magasság eléréseig. Ezután a sportolónk megkezdí az ugrást, és már csak a beérkezési szögére kell figyelni.

valóban remekbeszabott darabok

A **○** és **⊙** gombok püfölése nem hangzik igazán szórakoztatónak, és az igazat megvallva, egyedül nem is az. De ha összejöttök egy párn, összekötitek a gépeiteket, és esetleg még ledöntötök egy-két sört is, az *International Track & Field* az egyik legszórakoztatóbb játékká válik. Kevés ennyire izgalmas és ennyire kimerítő többen is játszható játék létezik a PlayStationön. Úgy is mondhatnánk, hogy a *Track & Field* a sportjátékok *Bomberman*-je – egyedül unalmas, többen játszva azonban csodálatos élmény. Ez már önmagában is elég indok egy Multi Tap beszerzésére, akinek pedig már van ilyenje, és esetleg még egy pár vállalkozó szellemű haverja is akad, azt már semmi sem állíthatja meg. Aztán jöhet az elsősegélycsomag...

Justin Calvert



A kalapácsvetés az egyik legnehézebb szám, villámgyors ujjakat és tökéletes időzítést követel.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

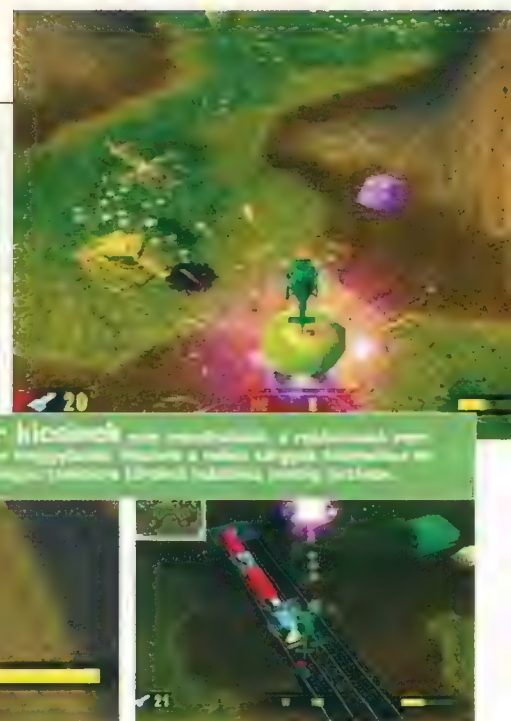
INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Ugyanaz a játék, csak kevésbé kidolgozott formában. Na meg olcsóbb is...

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELES

- **GRAFIKA:** Részletesen kidolgozott sportolók, szép animációk, látványos stadionok **8**
- **JÁTSZHATÓSÁG:** Egyedül unalmas, többen játszva az egyik legjobb játék... **6**
- **ÉLETTARTAM:** Előbb-utóbb azonban a többieknek elégük lesz belőle... **6**

■ **ÖSSZKÉP:**
Néhány klasszikus sportágat lecseréltek újakra, igazi változás az eredetiehez képest azonban csak a grafika területén tapasztalható.

7
A TÍZB



ZERETED AZ ÉGETT MŰANYAG SZAGÁT? AKKOR PRÓBÁLD KI EZT A JÁTÉKOT!



Army Men: Air Attack

Az alapötlet gyönyörű kivitelezése sajnos elmaradt

ARTOTÉK

ADÓ:	3D0
EJLESZTŐ:	3D0
MEJELLENÉS:	Már kapható
ORHATÁR:	Nincs
R:	14 990 Ft
ÁTEKOSOK SZÁMA:	1-2

EZ TETSZETT, MIT
ŐLSZ EHHEZ?

VIET STRIKE
b éves sikerjáték. Helikopteres lö-
dőzés, ezúttal hangyák nélkül.

A z egyszerűség a videojátékok terén jó dolog lehet. Ha például megvizsgáljuk az olyan játékokat, mint a *WipEout*, a *Bust-A-Move 2* vagy a *Track & Field*, láthatjuk, hogy valamennyi igen egyszerű alapötletre épül. Amitől különlegesebb lesznek, az a gyönyörű kivitelezés. Az *Army Men: Air Attack* szintén egyszerű ötleten alapszik (repülés egy játékelikopterrel), de az ötlet gyönyörű kivitelezése itt sajnos elmarad.

Az Alpha Wolf repülőszázad vezetője-ként feladatunk a Zöld Hadsereg állásainak megvédelme a gonosz Barna haderők támadásaitól, illetve a háború menetének megfordítása ellenséges területen történő rajtaütésekkel. Bár eleinte szórakoztatónak tűnik az ide-oda röpködés, idővel a bosszankodás és a csalódottság válnak a meghatározó érzésekké.

Az első probléma, hogy a játék során sohasem érezzük úgy, hogy repülünk – ami eléggé kellemetlen fejlemény egy helikopteres játék esetében. A gépet mindig felülről-hátulról nézzük, tehát sohasem látjuk a horizontot, a játék készítői pedig a hegyoldalakat átrepülhetetlen magasságúra készítették, ami annyit jelent, hogy tulajdonképpen kanyonok útvesztőjében kavargunk.

Mivel nem látunk át az akadályokon, kénytelenek vagyunk a nem túl kezelhető térképet használni, amely nem igazodik a helikopter helyzetéhez, helyette a minket jelképező nyíl forog. Ez azt eredményezi, hogy egy balkanyar a térképen akár jobbkanyarnak is látszhat, az elterelés pedig szinte biztosított. Aztán amikor nagy nehezen elérünk a célpont-hoz, kiderül, hogy a tüzelés sem a leg-egyszerűbb dolog. A célzórendszer kissé

kiszámíthatatlan, és így előfordul, hogy oldalra tüzelünk, amikor egyenesen előre akarunk löni. Érdekes módon a rakéták, amelyek könnyedén felrobbantják az ellenséges tankokat, szinte hatástalannak a gyalogsággal szemben. A katonáknak a hajszáluk se görbül, miközben tőlük alig pár pixelnnyire csapódnak be a lövedékek.

Grafikai szempontból nézve az *Army Attack* meglehetősen darabos. A környezet csak szaggatottan követi a gép mozgásait, és a viszonylag kis látószög ellenére is lelassul a játék, ha nagyobb tüzharcokra kerül sor.

Mindent egybevetve, bár van néhány jó megmozdulás a játékban, ezek nem nyújtanak eleget ahhoz, hogy huzamosabb ideig kitarassunk mellette. Hagyjuk inkább...

Pete Wilton

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Általában elég sirna, bár néha darabos **6**
- JÁTSZHATÓSÁG: Jelentem uram, semmi eredeti nem találtunk Nyomasztóan unalmas **5**
- ÉLETTARTAM: Túlsgosan is fárasztó és kiábrándító ahhoz, hogy hosszabb időt töltsünk el vele **4**

- ÖSSZKÉP: Jelentéktelen játék. A *G-Police 2* sokkal szórakoztatóbb, a *Return Fire* sokkal játszhatóbb, és még a híres-hírhedt *Nuclear Strike* is többet kínál ugyanilyen áron.

5

A TÍZBŐL



FEL A KÖPENYT, A CSÚCSOS SIPKÁT, VARÁZSPÁLCÁT KÉZBE...



Shadow Madness

Rossz időzítések és rosszul kidolgozott történetek tömkelege

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	SCEE
■ FEJLESZTŐ:	Crave
■ MEGJELENÉS:	Február
■ KORHATÁR:	3 év
■ ÁR:	12 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

FINAL FANTASY VIII
A Squaresoft példaértékű szerepjátéka megért beszél.

Mután a *Final Fantasy VII* megalkotta a konzolos szerepjátékok kategóriáját, és mellel megdöntött minden eladási rekordot, természetes következménynek számított az utánzatok és hasonmások tömeges megjelenése. Majd jött és eltűnt az *FFVIII*, de mégsem rengette meg alapjaiban az RPG-k világát...

Valószínűleg senkit sem lep meg, hogy a *Shadow Madness* szinte pontos hasonmása az *FFVII*-nek. A környezet kidolgozásától kezdve a sebződött karakterek fejéből kipattanó számokig minden hasonlónak tűnik.

Legalább két érv szól a játék mellett. Először is, míg az *FF* véletlenszerű harcai sok játékost kedvetlenítettek el, a *Shadow Madness* lehetőséget ad a csetepaték elkerülésére. Fenyegető zajok esetén ugyanis az oldalsó gombokkal elkerülhető a támadás. Tíz esetből kilencszer bejön ez

a taktika, tehát mindenki szabadon választhat, hogy gyűjti-e a tapasztalati pontokat, vagy inkább háborítatlanul utazik tovább.

A második jó pont a három különböző nehézségi szint, ami a kószáló szörnyek számát és erejét szabályozza. Azoknak, akik úgy gondolják, hogy a japán RPG-k – a tömegzésnek való megfelelés érdekében – kezdnek túlságosan is könnyűvé válni, a felsőbb fokozatok kellő kihívást biztosíthatnak a megfelelő sikerélmény eléréséhez.

A történet kibontakozását tekintve a *Shadow Madness* a rossz időzítések és rosszul kidolgozott történetek tömkelege. Bár néhol felfedezhetőek humorosnak szánt próbálkozások, ezek ritkán emelkednek a gyenge amerikai szójátékok szintje fölé. Sőt, a szövegírók azzal, hogy minden lehetőséget megragadnak a jópofáskodásra, teljesen agyonütik a szerepjátékokra elvileg

jellemző drámai hangulatot. Hibásan lettek kidolgozva az eszköztárak és a varázslatok is. Bár első látásra a Square ATB-jében hasonlít a harcrendszer teljesen gagyri. Az *FF* időmérőinek hiányában a támadás sebessége teljes egészében azon múlik, hogy a játékos milyen gyorsan tud a menüpontok között váltogatni. Bár első hallásra hatékonynak tűnhet, hogy az oldalsó gombokkal nyitjuk meg a különböző menüket, a gyakorlatban a menük és opciók közti ugrálás még a legtapasztaltabb játékosokat is próbára teszi.

Összességében a *Shadow Madness* egy középkategóriás szerepjáték szintjén mozog. Újabb bizonyítéka annak, hogy az amerikai fejlesztők még mindig nincsenek annak a tehetségnek és tapasztalatnak a birtokában, amellyel sikeresen vehetnek fel a versenyt a japán RPG-kkel. ■

Zy Nicholson

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA: A széptől egészen az igénytelenig terjed a grafikai kidolgozottság 7

■ JÁTSZHATÓSÁG: Gyűes újítások, amelyeket azonban elnyomnak az alapvető hibák 6

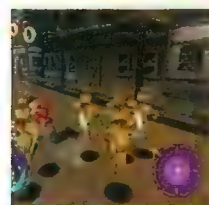
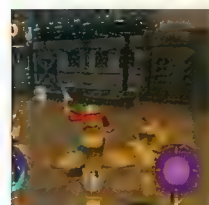
■ ÉLETTARTAM: Biztosan eltartt ugy 40-60 óraig újrajátszásról azonban szo sem lehet 7

■ ÖSSZKÉP:

Ha nincs más, akkor ez is megfelel, feltéve, hogy megrogzött szerepjátékosok vagyunk, és képesek leszünk szemet hunyni bizonyos hiányosságok felett. A műfaj jó hírnevét azonban biztosan nem fogja öregbíteni

6

A TÍZBŐL



gonosz mester
- megint itt sokan aggodnak
melléklettel és mindenek
nyilván.



You've gotta have some balls
coming into the Jackal's domain!



Ha a nindzsák - egyedi stílusú és kimerítően szép környezet
vagy, utatvezető Indiana Jones módosítás - így is lehet.

TÁVOLKELET ÉS A VADNYUGAT TALÁLKOZÁSA – KASZABOLÁS LÖVÖLDÖZÉSSSEL VEGYÍTVE



Rising Zan: The Samurai Gunman

Egy sok más PlayStation játékból készített keverék

ARTOTÉK

ADÓ:	Agetec
JESZTŐ:	UEP Systems
EGJELENÉS:	Már kapható
PHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
TÉKOSOK SZÁMA:	1

EZ TETSZETT, MIT
JÓLSZ EHHEZ?

ACHU
- jól hangulató játék, csak jobban
olgozott és sokkal szórakoztatóbb

Fisztolyok és kardok – végre együtt a két fegyverfajta. A főszereplő, Mr. Zan egy poros vadnyugati városban nőtt fel, majd átugrott pár évre Japánba, hogy mesterlövész képességeit egy titokzatos szamurájmester tanításaival egészítse ki. Aztán amikor hazatért, látta, hogy a földjét elfoglalta egy nindzsákból és fából készült harcosokból álló gyülekezet. Mr. Zan úgy gondolta, hogy itt az ideje, hogy rendet tegyen, és ennek érdekében hajlandó mind a kardforgatásban, mind a pisztolykezelésben megszerzett ismereteit kamatoztatni.

Jól hangzik? Na annyira azért nem jó. A *Rising Zan* egy sok más PlayStation játékból készített keverék egy kellemes, bár kissé kidolgozatlan formába öntve. Tulajdonképpen olyan, mint a *Tenchu* egy gyengébbre sikerült változata új környezetben és egy plusz fegyverrel. A látható japán hatások olyan dolgok ellensúlyozzák, mint az RPG-stílusú át-

vezetések (a rosszfiúk dörgő hangú beszélőszövegei, mint például: „Jobban harcolsz, mint gondoltam. De most meghalsz...”) vagy a kissé félresikerült drámainak szánt próbálkozások („És most következik... a Szuper-Faember!”). A löporfűst és a pengecsattogtatás alatt azonban egy *Tomb Raider* stílusú üsd-és-reménykedj alapelven működő harc lapul meg. Ha viszont képesek vagyunk ellenállni a kísértésnek, és az egyszerű gombpüfölés helyett megpróbálunk némi eredetiséget is belevinni a mozgásunkba, azt a játék Hero Point-okkal jutalmazza. Ezek pedig megnövelik Zan gyorsaságát és erejét. További jó pont, hogy a harcok látványosan véres jelenetekkel vannak megtűzdelve, így például a derékban kettévágott ellenfelekből szökőkútszerűen fröcsköl a vér. A különböző pályák általában nincsenek túlbonyolítva, a nehézségük pedig a kiábrándító „menj innen ide és öl meg mindenkit” szintjétől egészen a meglepően elgondolkodtatóig terjed.

Ami kiábrándítóvá teszi a játékot, az az egészen jellemző következtetlenség. Azok a játékosok, akik olyanokon nőttek fel, mint a *Metal Gear Solid*, a *Syphon Filter* vagy a *Medal of Honour*, nem fognak tudni megszabadulni az érzéstől, hogy ez a játék nem éri el az általuk megszokott szintet. Bár akcióban nincs hiány, és a sebesség is kielégítő, a durva grafika és az ugrálós 3D elrontják a játékot. Nem beszélve arról, hogy a nem igazán pontos irányíthatóságnak köszönhetően azok a részek, ahol például pontos ugrásokra lenne szükség, csak próba-szerencse alapon játszhatóak.

Az UEP Systems javára legyen mondva, hogy legalább megpróbáltak valami eredetivel előállni, de hiába a dögös hangulat, a jól kidolgozott játékmenet vagy a néha szinte zseniálisnak tűnő megoldások, a *Rising Zan* egyáltalán nem egy különleges játék. ■

Andy Lowe

layStation
Magazin
RTÉKELEÉS

- **GRAFIKA:** Nincsenek lassulások, de a durva textúrák közepkategóriás hangulatot adnak a játéknak **5**
- **JÁTSZHATÓSÁG:** Viszonylag jól kezelhető, de sok benne az ismétlődés **5**
- **ÉLETTARTAM:** Van lehetőség a mentésre, de nem valószínű, hogy később újrajátszuk az egyes pályákat **5**

■ **ÖSSZKÉP:**
Eredeti ötlet sok hibával. Bár a vérbőség és a jópofa bemondások sokat dobznak a játékon, nem tudják ellensúlyozni a nem túl változatos küldetéseket és az igénytelen grafikát.

5

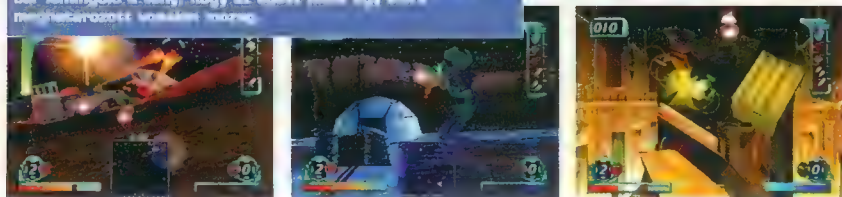
A TÍZBŐL



Meglehetősen látványos a grafika,

bár lehengoló a tény, hogy az egész játék egy egész

meghatározott témakörre épül.



Szereted az ész nélküli lövöldözést?

Neked való lehet ez a játék, de készülsz fel rá, hogy egyáltalán nem könnyű.

VÉDD MEG A NAPRENDSZERT AZ IDEGEN BETOLAKODÓKTÓL – MICSODA EREDETI ÖTLET!

Space Debris

Az első pillantásra egyszerűnek tűnő feladat valóságos rémálommá válik

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	SCEE
■ FEJLESZTŐ:	Rage
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	12 990 Ft
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
COLONY WARS: VENGEANCE
 A jelenlegi legjobb űrhajós játék a PlayStationön. Szinte játszhatja magát.

Igen, tényleg ismerős a helyzet. Idegenek fenyegetik az emberiséget, és nekünk egyedül kell szembeszállnunk velük. A 3D-re készült kötőpályás lövöldözésről szóló *Space Debris* felvultat néhány animációt a történet kibontakoztatása végett, a részleteket azonban nem szükséges ismernünk. A jó űrpilóta ugyanis először lő, és azután nem kérdez semmit.

Először is lássuk, mit kell érteni kötőpályás játék alatt. A lényeg az, hogy egy ellenséges űrhajóktól nyüzsgő, előre meghatározott útvonalon haladunk, ahol lehet gyorsítani és lassítani, illetve jobbra-balra mozogni, viszont az úticélon nem változtathatunk. De legalább ezzel sem kell foglalkoznunk. Figyelmünket ugyanis teljesen leköti a lövöldözés, amely egyáltalán nem egyszerű feladat.

A betolakodók igencsak kemények, a pályák pedig úgy tele vannak zsúfolva mindenféle pörgő-forgó, kinyíló és becsukódó dolgokkal, hogy az első pillantásra egyszerűnek tűnő feladat valóságos rémálommá válik.

Van lehetőség energiaccellák és plusz fegyverek begyűjtésére, de ilyesmire nem igazán van az embernek ideje, amikor éppen szűk alagutakban kanyarog, és aprítja a gonoszokat, na meg kerülgeti a roncsokat.

Felüdülésként hatnak a szokványosnak mondható lövünk-le-mindent-ami-mozog alapelvű pályák sorában azok a szabad mozgást engedélyező szintek, ahol olyan feladatokat kell elvégeznünk, mint például egy holdbázis megmentése vagy egy atomerőmű tápvezetékének felrobbantása. Ahhoz, hogy itt is sikeresek legyünk, már nem elég ha a kezelő-

gombok mesterévé válunk, hanem először meg kell terveznünk a repülési útvonalunkat.

Mindezen variációknak az eredmény egy izgalmas, néha kiábrándító, néha azonban kifejezetten szórakoztató lövöldözős játék. Bár messze van az eredeti ségtől (annyi alkotórészt nyúltak le az olyan klasszikusoktól, mint a SNES *Star Fox*-ja, hogy néha kifejezett deja vu érzésünk volt), kökemény feladat végigjátszani. Pár óra játék teljesen tönkrevághatja az ujjainkat.

A *Space Debris* egy eléggé kellemes sikerült játék a maga nemében. Igaz, hogy alapjában véve csak lövöldözés a egész, és ez manapság nem elég egy szíves játékhoz, viszont kifejezetten szép van kivitelezve. Annak, aki szereti a ilyesmit, megérhet egy misét. ■

Keith Stua

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA:	A látványos effektek feldobják a szokványos környezetet	7
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Ló, ló, fordul, ló, ló...	6
■ ÉLETTARTAM:	Kökemény végigjátszani, de ha egyszer sikerül, biztos, hogy nem kezdjük újra	6

■ ÖSSZEKÉP:
 A *Space Debris* egy szépen kidolgozott, izgalmas játék, amely azonban napjainkban már egy kissé elavultnak tűnik. Aki azonban szeretne a *Space Invaders*-t, az jól eljátszhat vele.

Jill letette a névjegyét a szokásos telefonfülkében. Ha továbbra is ennyi hulla csúszkál az utcán, a kisesszonyoknak mozgalmes éjszakája lesz.



Amikor a kamera pázstátni kezd, tudjuk, hogy baj lesz. [Jobbra] Jill megbánta, hogy felkapcsolta a világot.



SZÍNTÉLEN BESZÉLGETÉS, MŰKORCSOLYA-SZTÁROK... ÚJRA ITT A RESIDENT EVIL



Resident Evil 3: Nemesis

Érzékeink készenlétben vannak, de a feszültségtől fokozatosan

KARTOTÉK



KIADÓ:	Eidos
FEJLESZTŐ:	Capcom
MEGJELENÉS:	Február
KORHATÁR:	15 év
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

A Capcom befáradt abba, hogy megvárja, míg Hollywood összekapja magát – a cég úgy döntött, továbbviszi a *Resident Evil* hagyományait. Ha elődjeit egyszerű cselekményű, alacsony költségvetésű próbálkozásnak tekintjük, a *Resident Evil 3: Nemesis*-t joggal nevezhetjük az ezredforduló effektektől hemzsező zombi-extravaganzájának.

Az eseményeket megélve a játékos egész Raccoon City-n végighalad, eközben túlél egy benzinkút-robbanást és átkormányoz egy elszabadult vasúti kocsit a hűsevő élőholtak között. A *Resident Evil 3: Nemesis* nemcsak hogy az eddigi legjobb gyümölcs, ami a Capcom oszakai melegházában termett, hanem egyben a PlayStation-világ egyik legnagyobb ingyencége is.

Szándékosan tartózkodunk attól, hogy a *Nemesis*-t játéknak nevezzük. Sokkal több-ről van szó, mint jól összerakott termékről. A Capcom eposzáinak minden részlete egy szövevényes háló egy-egy szála. Ahogy a játékos áthalad a baljósan elhagyatott utcákon, a különleges (grafikai és hang) effektek sokasága olyan légkört te-

remt, amely legalább annyira idegtépő és dermesztő, mint az az elszigeteltség-érzet, amelyet a legjobb zombi-filmekben láthatunk.

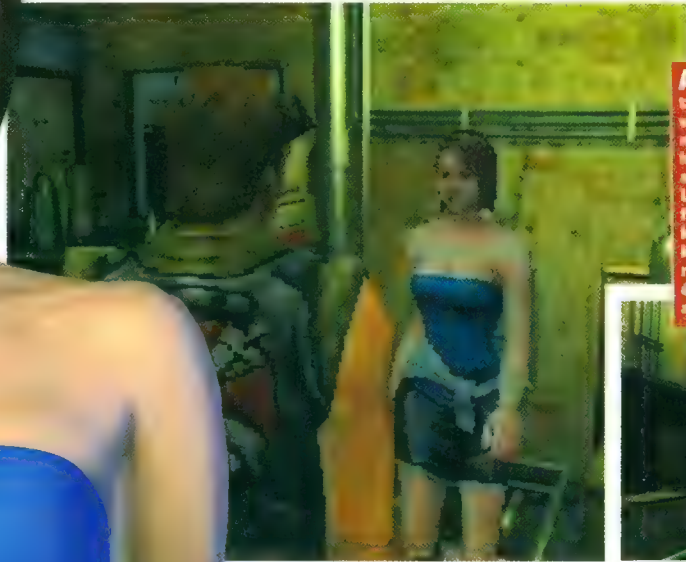
Azzal, hogy a játékot Raccoon City utcáira és épületeibe vitte, a Capcom potenciális csapdát teremtett önnön maga számára. Megvolt ugyanis annak a veszélye, hogy elvesztik azt a klausztrofóbia-intenzitást, amelyet az első két játék legemlékeztetesebb sokkjai hoztak. Nos, a csapda talán megvolt, de a *Resident Evil 3: Nemesis* a legkevésbé sem esett bele ebbe – miközben játszunk vele, a veszélyérzet végig ott van bennünk.

Paradox módon azzal, hogy lehetővé tették, hogy a játékos átevicckéljen Raccoon City utcáin, a Capcom növelte a bezártság és a veszély érzetét. Az egész város a katasztrófa áldozata. Szörnyű rombolás nyomait látjuk, akármire nézünk. Szétvert lakások, elhagyott autók... Az egész környék egy nagy roncsstelep. Hogy a fenében élhetünk vajon túl egy ekkora léptékű katasztrófát? Különösen így, hogy a halál kísért minden sarkon. A zombik széttépi az újukba kerülő, sietősen összetakolt bariká-

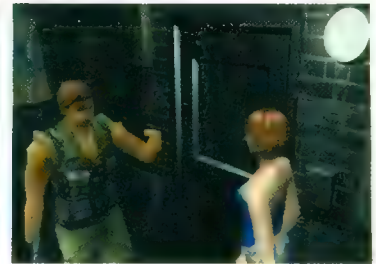
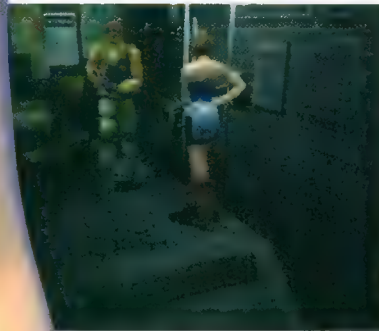
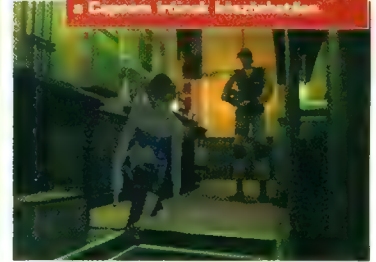
dokat, miközben préda után caplatnak; vagy épp szemétdombokról ugranak felénk, amikor kiszúrnak minket. Ezek a kis, de annál hatásosabb sokk-elemek a maximumra növelik a feszültséget kalandunk során, de egyáltalán nincsenek eltúlozva. A Capcom még egyet csavar a dolgon azzal, hogy bedobja a jól bevált szélfüttű újságpapíros és kutyatámadásos trükköket. A játék szépen lassan felőrli az idegeinket. Érzékeink készenlétben vannak, de a feszültségtől fokozatosan inunkba száll a bártorságunk és romlik a koncentrációs képességünk. Mindez persze azért történik, hogy megfelelő felkészítést kapjunk a végső nagy támadásra...

A kiterjedt játéktérület egyik mellékhatása az, hogy teljességében mutatja be az országot fenyegető Umbrella járványt. A *Nemesis* még a *Resident Evil 2*-t is zsebre teszi a történet szempontjából.

A rendőrörsön tett látogatásunk során számos bedeszkázott szobát láthatunk – innen láthatjuk, hogy a második játékban megtapasztalt mélysárlás változatlan intenzitással folytatódik. Kezdetben a sorozat hőse, Jill Valentine szerepét vesszük



A filmbejátszások látnak tartanak a cselekmény előrehaladását. Amikor Carlos-szal találkozunk, már sejthetjük, hogy a küldetés végén helikopteron menekülhetünk majd, de arra is rájövünk egyúttal, hogy az Umbrella erői parancsnoka igennek fűrészen viselkedik. Amint Jill belép a kutatólaborba, azt látja, hogy a tiszt kivégzi csapata egy - létezőben elhalt - tagját. Sok kérdés merül fel és sok fordulat van a cselekményben a Capcom íróinak köszönhetően.



inunkba száll a bátorságunk

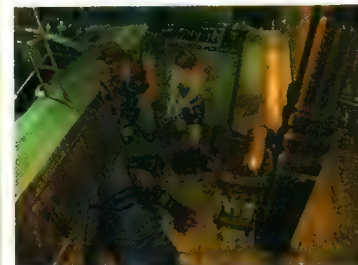
fel, aki egy épp felszínre törő zombi-krízis közepén találja magát. A játék közepe felé azonban az akció középpontja Carlos lesz, aki az Umbrella járványellenes kommandójának tagja. A grandiózus befejezésre viszont újra csak Jill bőrébe bújunk. A cselekmény hatásosan magában foglalja az elődjét, de csak mint egy nagyobb sztori epizódját.

A *Resident Evil 3* valóban olyan eposz, mint a filmvilágban az *Elfűjtá a szél*.

A *Nemesis* az elejétől a végéig igen kidolgozott. A helyszínek között találhatunk elhagyott éttermeket, a városházát, egy erőművet, tudományos létesítményeket és garázsokat, amelyek mind tökéletesen illelnek a sorozat rejtély-alapú természetéhez. Az egyenes sikátorok a játékosokat bevásárlóközpontokba viszik, ahol a földet hullák borítják és a frissen feltámadott egyedek friss húst keresve morgolódnak a visszhangzó helyiségekben.

SZEMLE

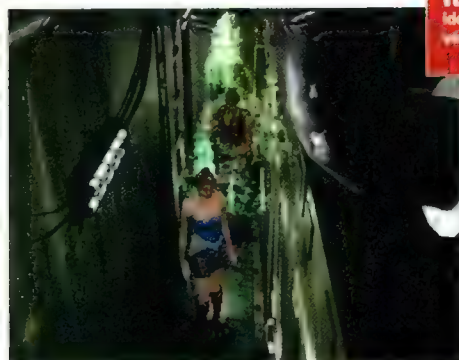
A Nemesis lény zavaró gyakorisággal jelenik meg a játék során. Mozgásai talán kiismerhetők, de az biztos, hogy életveszélybe kerülünk, ha a felbukkan a közelben. A kávéháznál, vagy a rendőrségnél számíthatunk első támadására. Átveti magát az ablakon és nyomunkba eredve azonnal kinyitja a STARS tiszték iránti gyűlöletét. Támadásai kétféleképpen lehetnek. Vagy felemel minket és nem egyszerűséggel feltérli velünk a padlót (megalázza), vagy belénk oroszt néhány rakétát (fájdalmas/megalázó/igazságtalan)



► George Romero (a Dawn Of The Dead-ről híres) egyik legjobb ötlete az volt, hogy a csoszogó hullák normális emberek maradványai legyenek, akik zombi-támadások estek áldozatul. A Resident Evil 3 bővelkedik ilyen alakokban, a stábnál találhatunk kőver embereket, bukott rendőröket és helyi lakosokat is. Mindehhez jön még a hangok okos és hatásos felhasználása. Az egykor virágzó Raccoon City utcáinak csendjét a zombik mormolása, az Umbrella-tagok távoli puskaropogása és



Itt van a nyomunkban. Egy idő után már olyan erősnek érezzük, hogy idegeinket fegyvernek használja a szabályfogó patkány. Klausztrófiában halmozódik fel a féltékenység és az idegesség érzése... Hogyan jutunk ki innen???

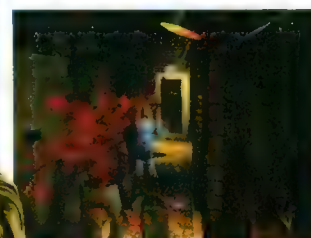


HOGY KELL...

TÖBB ZOMBIT LIKVIDÁLNI EGY LÖKETTEL



Tartsuk rajta szemünket a háttérben, amikor a zombibandák ránk törnek. Néhány szoba olyan cuccokat is tartalmaz, amelyekkel egyszerre több zombit is levadászhatunk. Az olajoshordókat egy jól ütemezett géppisztoly-sorozattal robbanthatjuk fel, a kutatóbázison pedig egyes csöveket eltörve zombióló gázt eresztethetünk a helyiség légterébe...



Akár azt is megtehetjük, hogy megvárjuk, míg a bugyuta zombik sorba állnak előttünk, majd meg-nézzük, hány fejet szedhetünk le egy puskatölténnyel.

A Nemesis sosem marad le hosszabb időre

az épp áldozatul esett emberek halálsikolya zavarja meg. A légkör még feszültebb, a Capcom emeli a tétet. Lépj be a Nemesis világába...

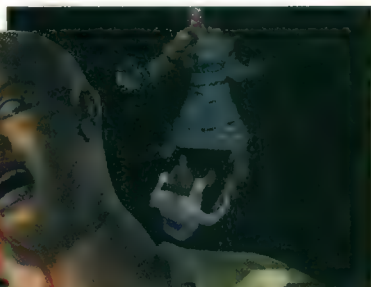
Annak érdekében, hogy a játék egyúttal újszerű is legyen, a Capcom több változást is bevezetett a *Resi* formulához képest. Ezek legtöbbször kicsi, vagy rendkívül kifinomult módosítás, de amikor például a Nemesis lénygel találkozunk, idegállapotunkban bizony igen nagy és drámai változás áll be. Ez a teremtmény (a fordulat cselekményből fokozatosan kiderül, miért) különös utálattal van a STARS csapat iránt, s nyomon követi a játékos minden mozdulatát. A Nemesis-szörnyedvény majdnem három méter magas, és egyik kezébe belenőtt egy gránátvető. Sokkoló debütálását egy ablakon áttörve mutatja be. A *Resident Evil* család legújabb tagjának hatása igencsak megdöbbentő, és nehéz megállni, hogy tele ne menjen a gatyá, amikor a félelmetes monstrum a nyomunkba szegődik.

A könyörtelen Nemesis csak közvetlen közletről, nehézfegyverrel bevitt találatokkal fektethetjük két vállra. Gránátvető-

vel, puskával, vagy magnummal érdemes csak megpróbálni a szörny megállítását. A lényt végül is megállásra bírhatjuk, s megpróbálhatunk elmenekülni, de sztrágszijához méltóan a Nemesis sosem marad le hosszabb időre. Hosszú árnyeka végig ott kísért a játékban, amint a többi karakter megbeszéli vele csatáit és dühöngésre emlékeztető hangeffektek tudatják velünk, hogy közeleg a barátságtalan óriás. A veszélyérzet a játék során igen gyakran fokozódik a tetőfokig. Ó igen.

A Capcomnak egy másik jó, bár kevésbé sikeres ötlete is volt arra, hogy elkerülje a *Resident Evil 3* túlzottan átláthatóvá válását. Ahogy a Raccoon City-beli események a rosszról a még rosszabb felé fordulnak, a filmbejátszásokból megtudhatjuk, milyen problémák várnak ránk. Ezek palettáján a Nemesis újra felbukkanásától tíz huszadéig kitaró támadásai sok minden ott van. Ezen a ponton a képernyő kifehéredik és két szöveges opció jelenik meg. Bármelyiket választjuk, döntésünk közvetlen hatással lesz a játékra, s csavarunk egyet a cselekményen. A legjobb példa az, ahogy Jill megold egy





En táncolnék veled... Jill tánczik egyet néhány debil társaságában, majd előveszi kis puskacsövét és arcon lövi őket.

Minden a csúcson.

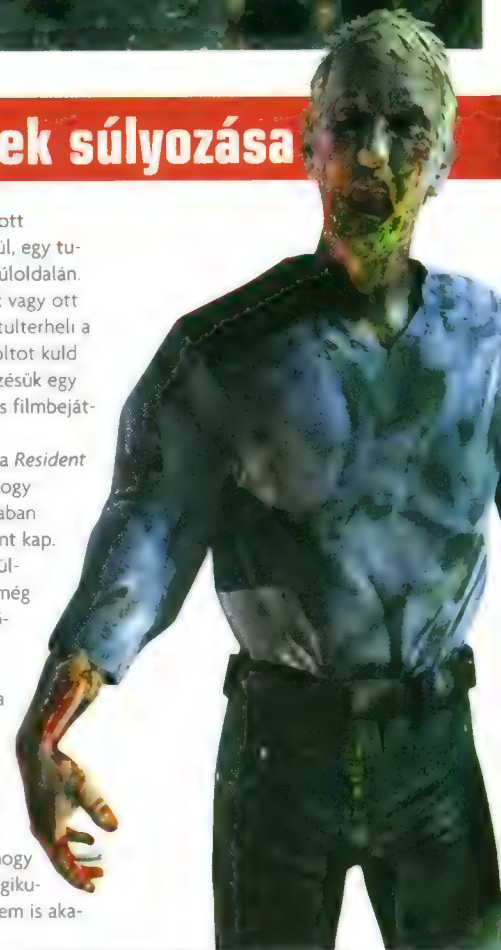
A grafika, különösen a renderelt háttér egyszerűen fenomenális. Raccoon City romokban hever és minden helysén csak erőlteti bennünk ezt a tudatot.



A rejtvények súlyozása

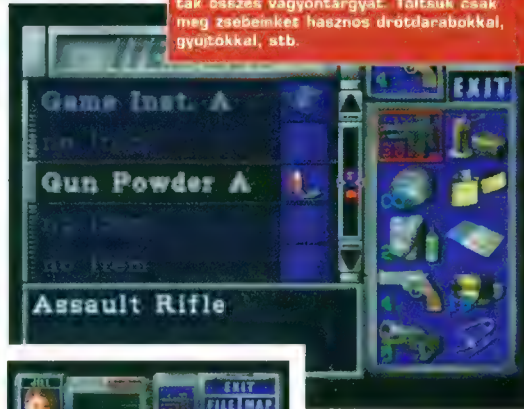
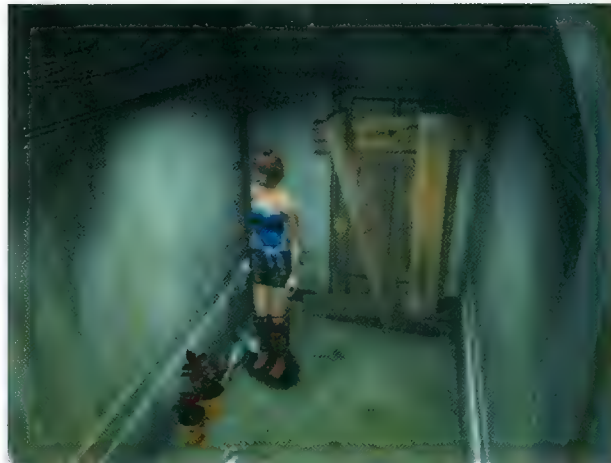
► kapcsolós rejtvényt egy elhagyott erőműben. Ahogy távozni készül, egy tucat zombi jelenik meg az ajtó túloldalán. Hősnőnknek két választása van: vagy ott marad és megküzdi velük, vagy túlterheli a generátort. Utobbi sokmillió voltot küld át a zombik zsigereire, s a kivégzésük egy újabb, felvillanyozóan látványos filmbejátszást eredményez.

A sekélyes *Dino Crisis* után a *Resident Evil 3: Nemesis* azt bizonyítja, hogy a Capcom újra kirobbanó formában van és a túlélési horror is új szintet kap. Ha a *Resident Evil 3*-at csak a külsőségek alapján ítélnénk meg, még azt hihetnénk, hogy csak az elődök feltupírozott változatáról van szó. Ebben az esetben viszont nagyot tévednénk. Igen, a rejtvények jellege ismerős már („találd meg A-t, hogy megkapd B-t és aztán megoldod C-t”), de valójában ez a sorozat egyik legeltaláltabb része. A rejtvények súlyozása olyan, hogy épp elég kihívást kínálnak. Logikusak, de nem túl könnyűek, és nem is aka-



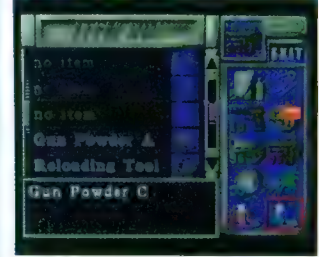


A város katasztrófájának talán egyetlen jó oldala az, hogy elrabolhatjuk a halottak összes vagyonát. Töltsük csak meg zsebünket hasznos drótdarabokkal, gyújtókkal, stb.



HOGY KELL...

HÁZILAG MUNÍCIÓT KÉSZÍTENI



Kézifegyverünk és puskánk tüzejének növelése érdekében finomítsunk A és B osztályú puskaport újratöltő szerszámunkkal.



Porainkat kombinálhatjuk is annak érdekében, hogy új és izgalmas töltényeket készítsünk a gránátvetőnkbe.



A, feltaláltuk a tűzsorozatokat. A BC a savas változat (csúnya egy termék), az AB gránátok készítéséhez kell, a C bevetésével pedig jön a hideg.

olyan, hogy épp elég kihívást kínáljanak...

dunk el miattuk. Ugyancsak vannak olyan kétékezi feladatok, mint több fej átlövése egy puskalövéllel, vagy a mindenható Nemesis megregulázása.

Az az igazság, hogy a Capcom a *Resident Evil* irányítószerveit és a rejtvényeket mar az első alkalommal is elég jól eltalálta, így a folytatásnak az lehet a feladata, hogy továbbfejlessze a túlélési horror műfaját – még több mohó, hűsevő zombival és kihívást jelentő, de nem dühítő rejtvénnel.

A *Nemesis* a sorozat logikus befejezése, amely a sorozat hírnevéhez méltóan búcsúzik a PlayStationön.

Raccoon City zombijai ijesztő tempóban rothadnak, de a *Resident Evil 3* továbbra is olyan friss, mint az Orbitalógos lehelet. Az új évezred első klasszikusa. ■

Steve Merrett



Már megint összetalálkoztunk. Ha még egyszer ilyen közel kerülünk a Nemesishez, valószínűleg már halottak leszünk.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
SILENT HILL
Jó pár liter vérral fellecsolt pszichohorror.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELEÉS

- GRAFIKA: Szuper. Tökéletesen visszaadja a gylkos járvány érzését 10
- JÁTSZHATÓSÁG: A nagyobb területnek köszönhetően meg több rejtvény van rank 10
- ÉLETTARTAM: Méltó a hagyományokhoz 9

- ÖSSZKÉP: Egyszerűen briliáns darab. A *Nemesis* hiteles környezetet teremt, gonosz ellenfelekkel népesíti be a környezetet és Raccoon City egész területét teleszórja agyfart rejtvényekkel. Lelegzetelállító

10
A TÍZBŐL



Is Mrs. Jones? *Indicates the
house is a waiting home better equipped
than any previous type.*

[illegible]

Railroad Tycoon II

Lenyűgözően sokszínű anyag kezdő MÁV-igazgatóknak

■ KIADÓ:	Take 2
■ FEJLESZTŐ:	Pop Top
■ MEGJELENÉS:	Március
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	1

A PC-n is sikeres *Railroad Tycoon II* stratégiai/ menedzser játék a „vasparipák” korába kalauzol el minket. Vasúti pályákat fektethetünk le, álmásokokat építhetünk, vonatszerelvényeket vásárolhatunk, és kiválaszthatjuk azokat az árukat, melyek elszállítása maximális profittal kecsegtet, majd a prérik feldarabolásával kiszoríthatjuk a rivális vasúttársaságokat. Ha már az alapokat megszereztük, nagyobb befolyásra is szert tehetünk a fűrésztelepek és gyapotoltetvények fölötti ellenőrzés átvételével. Tavíró-

Az RTII inkább menedzszerszám, mint építőjáték, mely potenciális szórakozást nyújt a nyereszkeedésre hajlamosaknak. A PlayStationös átírta azonban határozottan hiba csúszott, nevezetesen azokra a pocsk grafikai elemekre gondolok, melyek a játék elején nyújtának tá-

Kár, mert a játék munkaidőmentes könyvviteli rendszeréhez áttekinthetőbb megjelenítésre, és egy gyorsabb, gördülékenyebb kezelői felületre lenne szükségünk, az egyszerű felbukkanó menü helyett. A játékban rejlő integritás tagadhatatlan, és a stratégiák kemény magja talán kitart mellette, de az biztos, hogy anyagi, vagy még inkább vasúti ingázói türelemre lesz szükségünk hozzá. ■

Zy Nicholson

HA EZ TETSZETT, MIT
SZÓLSZ EHHEZ?

THEME HOSPITAL

A felpuffadt fejekre kell megtsalálnunk
a gyógymódot, és alulfizetett nővéreket
kell lecsillapítanunk.

PlayStation

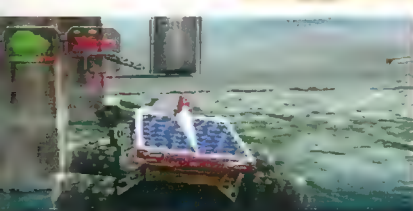
ÉRTÉKELÉS

- | | |
|--|----------|
| GRAFIKA: A mozgatható grafikai elemek alacsony felbontásúak és az opciós képernyők szűnyen néznek ki | 4 |
| JÁTSZHATÓSÁG: Kiváló nyerskedős vasúti szimulátor, barátságtalan kezelőfelülettel | 7 |
| ÉLETTARTAM: Lehetne magasabb is a pontszámod, de nincs játék közbeni mentési lehetőség? Ezt elrontották | 3 |

■ **ÖSSZEKÉP:**
A *Railroad Tycoon II* PlayStationre konvertált verziója nagyszerűen sikerülhetett volna, de ebből a remek játékból a szörnyű átirat miatt csak egy nagy gőzölög halom lett. Tolatás vakvágányra.

5

A TÍZBŐL



Járművek nagyra

MELYIK A JOBB? VIGILANTE 8 VAGY A VIGILANTE ? TULAJDONKÉPPEN EGY KICSIT EZ IS, AZ IS..



Vigilante 8: 2nd Offence

„Legfőbb probléma az irányítás. Túlságosan elnagyolták”

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Activision
■ FEJLESZTŐ:	Luxoflux
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TWISTED METAL 2

A Twisted Metal 2 sokkal változatosabb és jobban rabul ejtő sikerdarab az autós háború műfajában.

Elméletileg a *Vigilante 8* iszonyú jó ötlet. Szórnj autókat és fegyvereket egy fazékba, ízesítsd sok gemicsikorgással és szórd meg egy kis golyózáporral. Ez az a játék, mellyel a legközelebb tudunk jutni Mad Max világához PlayStationünkkel. Ami csak jó lehet. Igaz?

Majdnem. Bár a játék kiinduló koncepciója elég szilárd alapokra épült, és az autós harc elég izgalmasnak ígérkezik, de a megvalósítás egy kicsit kiábrándító. Ez részben annak a ténynek tudható be, hogy néhány mutatók extrán kívül (melyekre a későbbiekben röviden rá fogunk térni) a sorozat legújabb része majdnem megegyezik elődjével. És azt is hozzá kell tennem, hogy az eredeti *Vigilante 8* sohasem volt annyira jó, mint legfőbb riválisa a *Twisted Metal*. A legfőbb probléma – mint ahogy az előző részben is –

az irányítás. Túlságosan elnagyolt ahhoz, hogy egy rendes kézifék-be-fordulás-tűz típusú – a *Vigilante 8*-ra nagyon rászoruló – akciót végre lehessen hajtani. A járművek fordulási körive túlságosan nagy, szinte lehetetlen az autó orrát pontosan a kívánt irányba állítani, ami egy közelharc közepete elengedhetetlen. A fizikai törvények figyelmen kívül hagyása – nekimennek a lökhárítónak, és már repül is a levegőben – finoman szólva dühítő. Robbanások alkalmával is előfordul, hogy mélyen a sztratoszférában találjuk magunkat. A rendelkezésünkre álló fegyverek is – a hétköznapi rakétáktól a gyakorlatilag hasznavehetetlen aknavetőkhöz – pontosan megegyeznek az előd arsenáljával. Viszont a teljesen új járműpark, (melyben olyan nyencségek szerepelnek, mint a kukásautó, vagy a kaszkadőrmutatványokhoz használt motor oldalkocsival) különleges, egyedi és potenci-

álisan pusztító fegyverek széles választékával van felszerelve. A különböző pályák bámulatosan hosszúak, és tele vannak váratlanul felbukkanó apróbb nyálánságokkal is. Például egyenesen keresztül hajthatunk a bayoui pályán lévő kastélyon, és ledurranthatjuk az épület legendákból ismert hét szellemét. De végül is a lényegre tekintve majdnem ugyanazt kapjuk, mint az előző részben, eltekintve néhány új nyomógombtól. Valójában a *Vigilante 8: 2nd Offence*-ben csak az a három új furgon számit igazi újjításnak, melyeket át lehet alakítani silécek, hajócsavarok és légpárnák segítségével, hogy a havon, a vízen és az útatlan utakon is elboldoguljunk. Ez azonban nem tűnik elég indoknak arra, hogy ennyi pénzt kibúerálj érte, hacsak az eredeti játéknak nem voltál igen lelkes híve, – és akkor még nagyon korrektül fogalmaztam. ■

Jesus Bickham

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELES

- GRAFIKA: Jól kidolgozott és változatos, de a filmrészletekkel van néhány kellemetlen probléma 7
- JÁTSZHATÓSÁG: Vezetés és lövöldözés, plusz néhány egyszerű küldetés 6
- ÉLETTARTAM: A kétjátékos mód segít, de végső soron ez is ugyanaz a játék 7

ÖSSZEKÉP:

A *Vigilante 8* folytatása nagyon kevés újdonságot és különlegességet nyújt az eredetihez képest. Ha a versenyzés izgalmaival szeretnénk feldobni magunkat, messze jobban járunk a *Speed Freaks*-el, vagy a *Crash Team Racing*-el.

6

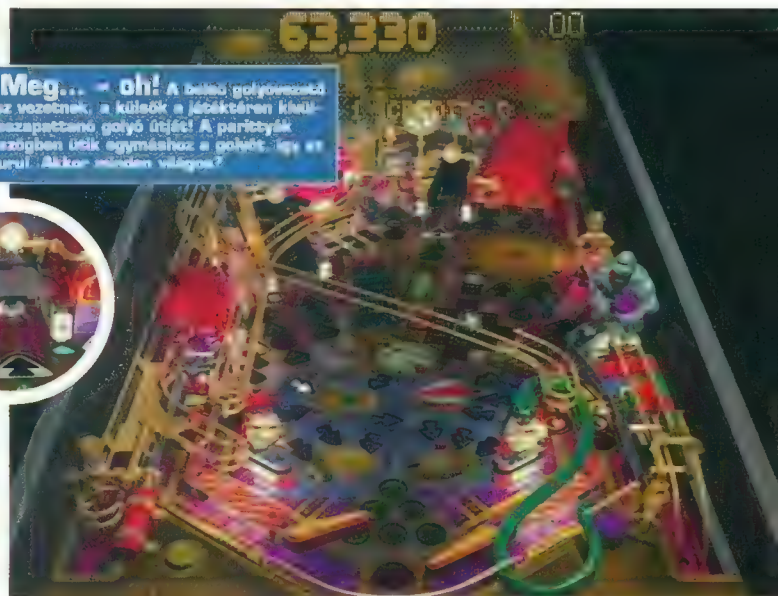
A TÍZBŐL



A csillogó-villogó becsüdt képeor nagyjából az egyetlen olyan dolog, amit játéktaromban nem kaptam meg pénzért.



Megvan! Meg... oh! A bűvös golyóvesztő minnek a karokhoz vezetnek, a külsők a játéktáron kívül. Zár le a visszapattanó golyó útját! A parititék egyre nagyobb szögben ütköztetnek egymáshoz a pokot... a több-utóbb legurul. Akkor minden világos?



GOLYÓK ÜTKÖZNEK, ÜTŐK ÜTNEK, KRITIKUSOK TŰNŐDNEK...



Pro Pinball: Fantastic Journey

A flipperjátékok minden olyan eszközt felvonultatja, amiről csak álmodoztál

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Empire
■ FEJLESZTŐ:	Cunning Developments
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	12 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

PRO PINBALL: TIMESHOCK
Műfajának egyik legjobb játéka.

Lehet, hogy a génmanipulált paradicsomok fogyasztásával és az atomerőművek múzeumá alakításával már megtettük az új évezredhez méltó első bizonytalan lépéseinket, de azért maradt néhány olyan szabadidős tevékenységünk, melyektől sosem fogunk megválni. A Verne Gyula regényeiből ismerős gőzhajtású járművek megformálásával a *Pro Pinball: Fantastic Journey* egy megszólalásig élethű flipperasztalt varázsol PlayStationünkbe.

A fizikai modellezés határozottan realiztikus, és mindemellett a nagyfelbontású játékműve bitképe sem lóg ki a képernyőről, így nincs szükség a zavaró képernyőgörgetésre sem.

Bár csak egy játékasztalról van szó, de a *Fantastic Journey* majdnem minden korszerű, vágyainkat beteljesítő flipperelemet tartalmaz. A bal és jobb oldali lapocskák sorrendben való eltalálásával „combo” értékelést kapha-

tunk, vagy a betűk összegyűjtésével szavakat állíthatunk össze bonuszpontokért. Videó módban a flippergombok segítségével mátrixpontos megjelenítésű kiegészítő játékokkal tehetjük próbára reflexeinket. Találhatunk még egy magneses golyómentőt is, mely a bal oldali külső járatról magához vonzza a szeszélyes golyókat. Ezt az ötletet utoljára a klasszikussá vált *Black Knight 2000*-ben láthattuk. Középen egy egyszerű porgettyű foglal helyet, mely magabiztossá teszi azokat a kezdőket, akik nem olyan jók, mint ahogy gondolják. A legjobbak listájára feliratkozni akaró flipperprofilnak azonban a pontszám-szorító működésének elsajátítása jelenti a legfőbb célt. Ha a formatervezésben bekövetkezett lanyhulást nem számítjuk, a *Fantastic Journey* még jobban sikerült, mint elődje a *Pro Pinball: The Web*. Ezt a flipperjátékot kifejezetten videójátékosok részére tervezték, és éppen ez a bökkenő. Hogy a flipperesek szóhasználatával éljünk, ez egy olyan asztal, mely kifoszt a golyóidból, de

így is mindig visszacsábít, hogy könnyítsen zsebeid tartalmán. Persze mivel ez egy szimuláció, nem veszthetsz sokat...

Mi szeretjük a flipperjátékunkat, és elfogadjuk azt is, hogy a retrofanatikusok rövid távú időtöltésnek tekintik ezt a szimulációt, de egy igazi rajongó tudja, hogy egyre kevesebb flipperasztalt állítanak fel kocsmái helyekre, mert egy ilyen mechanikai szépség, egy ilyen fizikai csábítóval bíró komplikált analóg kézművesremek sehogy sem illik egy ilyen környezetbe. Ez a vonzerő tartós, és egy dual shockos támogatás sem képes megteremteni ezt a hangulatot. El tudod képzelni azt, hogy ha te mondjuk nagyon szeretsz asztalfocizni, hokizni vagy akár sárkányt eregetni a haverokkal, elrohansz a boltba és megveszed ennek a konzolra irt szimulációját? Ha igen, a PSM megígéri, hogy legközelebb ledorongoló kritikát fog írni egy diszhalakkal teli virtuális akváriumról. ■

Zy Nicholson

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELEÉS

- GRAFIKA: A világítás és a mozgás a helyén van, de a játékműve grafikai kidolgozottsága elcsúszott: 5
- JÁTSZHATÓSÁG: Olyan jó szórakozás, mint egy virtuális golyóval való játék: 4
- ÉLETTARTAM: 20 perces elfoglaltság minden második héten, „eszi, nem eszi, nem kap más” – stílusban: 2

■ ÖSSZEKÉP:
A *Pro Pinball: Fantastic Journey* elsőrangú virtuális flipperasztal, de mindemellett meglehetősen felhigított élménynek ígérkezik, ha az igazi játék fizikai élvezetével hasonlítjuk össze.

4

A TÍZBŐL



The image shows the front cover of the PlayStation 2 game 'F1 World Grand Prix'. The cover art depicts a Formula 1 race in progress, with several cars on a track. The title 'F1 WORLD GRAND PRIX' is prominently displayed at the top in a bold, stylized font. In the top left corner, there is a small logo for 'PlayStation 2'. At the bottom, the 'PlayStation' logo is visible, along with the text 'Official F1 Game' and 'Official F1 Game' repeated in a smaller font. The overall design is dynamic and action-oriented, typical of sports game covers.

F1 World Grand Prix

Ha a grafika nem fogja elvenni a kedved, a kormányozhatóság biztosan...

■ KIADÓ:	Lankhor
■ FEJLESZTŐ:	Lankhor
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

Nincs a vezetésben túlságosan segítségünkre az a tény, hogy a kanyarokat túl későn vesszük észre. Bár az autó mindkét oldalán kitűnő a grafikai kidolgozottság – nézőkkel zsúfoló lelátók, TV-kamerák, lehorgonyzott jachtok –, a képernyő egy kulcsfontosságú területét, úgy tűnik, elhanyagolták, és mi kétségbeesetten hunyorgunk egy középben lévő apró pontra, miközben azt tálalgatjuk, hogy mikor fog előtűnni a következő hajtákvárvány. Ez a kis rész azonban el

mosódott szürke folt marad nanoszekundumok-
kal azelőttig, míg kiderül, hogy egy betonfal,
amibe több mint 320 km/h sebességgel becsa-
pódunk. Hogy a helyzet még rosszabb legyen,
úgy tűnik, hogy ezek a lelátók és jachtok kedve-
zőtlen hatással vannak a képkocka-sebességre.
Ha egy kicsivel több versenyzavtó van a képer-
nyőn, az egész látvány kényelmetlenül szagga-
tottá válik, ami kevésbé tudja érzékeltetni sebes-
ségünket. Például mikor a hockenheimer pályán
egy kanyarkombináció elé érünk, lefékezzünk egy
olyan, érzésünk szerinti 60 km/h körüli sebes-
ségre, majd rápillantunk a műszerre, és megdöb-
benné látjuk, hogy még mindig 240-nel szágul-
dunk és még fogunk halni. És ha a grafika még
mindig nem vette el a kedvünket, a neveltséges-
en túlérzékeny kormányozhatóság meg fogja
tenni a magáét. Minderre azonban van megoldás.
Kapcsoljunk szimulációs (Simulation) játékmódból
játéktermi (Arcade) stílusú játékmódra,
melyben gyakorlatilag lehetetlen kiporóldnunk

Igaz, ezután roppant egyhangúvá válik a dolog, egy Ridge Racer-höz jutunk hihetetlenül darabos grafikával, unalmas tájjal - és nem kell megküzdenünk egyetlen pályáért sem.

Kár, hogy mindez így van, mert a játékbán valahol egy kitörni készülő *Formula 1* '99 trónkövetelője eltemetve. A versenyautók lenyűgözően jól megépítettek és különösen hitelesnek tűnnek, amint végigszágalandnak Eau Rouge-on. Kitűnő visszajátszási lehetőség áll rendelkezésünkre, és minden új pályát egy helikopteres bemutatás keretében ismerhetünk meg. Az 1999-es versenyadatok a lehető legnaprakészebbek és pontosak. Azok, akik minden F1-es pályát kívülről ismernek, és válszerűtlen hajlamuk van a kormányozhatóság finomságaiban elmerülni, talán valamit ki tudnak hozni az *F1 World Grand Prix*-ből. Az elsőprő többségnek azonban messze jobb választásnak tűnik a *Formula 1* '99. Ettől csak idegibát kaphatunk. ■

Jonathan Davies

A EZ TETSZETT, MIT
ZÓLSZ EHHEZ?

FORMULA 1 '99
A régóta futó sorozat legújabb darab-
ja, össze sem lehet hasonlítani a gyé-
szes múltú F1 '98-al.

■ **GRAFIKA:** Annyira életlen és szaggatott, hogy még kormányozni sem lehet rendesen **5**

■ **JÁTSZHATÓSÁG:** Túl frusztráló ahhoz, hogy élvezetes legyen **4**

■ **ÉLETTARTAM:** Vajon létezik-e olyan ember, aki egy teljes szezonon keresztül el tudja viselni? **6**

■ ÖSSZEKÉP:
Ha van választási lehetőségünk, sokkal jobban járunk a Formula 1 '99-cel. Az F1 World Grand Prix csalódást keltó egyvelege a silány grafikának, a rossz irányíthatóságnak és az elocscsolt lehetőségeknek.

5

A TÍZBŐL

Ez a PSM labdavezetési versenye.
Szedd össze minden tudásod és itálképessegedet és rúgd a... Várjunk csak! Elfelejtettük befesteni a labdát. A románok a pályára való vívélással fejezik ki a bírói döntései szemben érzett csalódottságukat.



A KONAMI MEGSZÁLOTTAN PRÓBÁLJA BEVENNI A LÉLEKTELEN FIFA 2000 KAPUJÁT...



ISS Pro Evolution

A Konami által megalkotott irányítási rendszer segítségével megtévesztő mozdulatokat

KARTOTÉK



■ KIADÓ:	Konami
■ FEJLESZTŐ:	KCET
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	12 990 Ft
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	1-4

Egyetlen győnye láncszem akár az egész csapat összteljesítményét ronthatja le. Ezt tanúsítja a Manchester United ponteredményének alakulása is Schmeichel Taibira és Bosnichra való lecserélése óta eltelt időszakban. Hasonlóképpen lehetünk tanúi Paolo Wanchope csapattársai lesújtó pillantásainak, mikor a West Ham csatára egy újabb biztos helyzetet hagy ki. Van, amikor egyetlen apró momentumon múlik az, hogy a csapat a győztesek táborához fog-e tartozni, vagy marad a siker küszöbén. Isten hozott az ISS Pro Evolution világában.

Tévedés ne essék, a Konami legújabb labdajátéka még mindig a PlayStation egyik legjobbjá. Bár a játék messze van attól, hogy meggyőző győzelmet arasson a FIFA 2000, az UEFA Champions League és társai fölött, de a Konami igencsak megnehezítette az első helyért küzdők életét. A káprázatos megjelenítés, a lenyűgöző animációs jellemzők, a páratlan filmbetétek és a konzolok összekapcsolására is lehetőséget biztosító játékmód dacára van egy olyan szerencsétlen elem, ami miatt az Evolution fejlődése bizonytalan lábakon áll a sorozat kezdete óta. Az ezt megelőző ISS Pro-hoz hasonlóan az Evolution-ben is

meg kell fizetni az árat a rögzített animáció di-csőségéért. A játékosok gyakran lemerevednek, ha elvesztik a labdát, és a motion capture animáció ilyenkor lázasan próbálja utolérni az eseményeket. Ezzel lehetetlenné válik a labda visszaszerzése, és több ilyen incidens után hihetetlenül tehetetlennek tudjuk érezni magunkat. Szokásos körülmények között egy ilyen apró hiba megbecsátható lenne, de itt nagyon kilóg a lóláb, mivel az Evolution többi része nagyszerűen működik. A játék minden más szempontból lélegzetelállító, akár a realiztikusságot, akár a kezelés egyszerűségét vesszük. A Konami által megalkotott irányítási rendszer segítségével megtévesztő mozdulatokat tehetünk, precízen kidolgozott passzokat továbbíthatunk és akár 27 méterről is kapáslövésekkel bombázhatjuk a kaput. Mindemellett ez a tragikus fogyatékoság azt is jelentheti, hogy a PlayStation eme vitathatatlan futballkirályának uralma rövid életű lesz. Lehet, hogy túl szigorúan ítélem meg a dolgot, de ez olyan, mintha Mona Lisának bajszot rajzoltak volna. Tónkretezi az egész Evolution című remekművet, ami egyébként a tökéletességgel határos. A játékban a nemzetközi porondra is kiléphetünk, a világ minden részéről csapatokat gyűjthetünk össze, melyek mindegyikének megvan a maga erőssége és

gyengéje. Megtalálhatjuk a szokásos bajnokságokat és bemutatásokat, melyeket a csapatok bejelentésekor hihetetlenül hangulatos szurkolói zívaj és tömegjelenetek előznek meg zászlólengetéssel, kántálással és panoráma-felvételek lenyűgöző képsoraival fűszerezve.

De az Evolution nem csak a külsőségekről szól, hanem – reméljük a FIFA 2000 fejlesztőgárdája is figyel – a szakértelemről is, és ebben a tekintetben leghengerli a brazilok 1970-es válogatottját is. A Konami rászolgált hálánkra, azzal, hogy a rendelkezésünkre álló rengeteg mozgástípust kezelhető szinten tartja. A joystick elülső gombjaival hajthatjuk végre a szokásos passzokat, kapura lövéseket és kísérhetjük meg a keresztheadásokat, míg a D-pad segítségével az átadásokat irányíthatjuk vagy a rúgás erősségét állíthatjuk. Ez a szisztéma önmagában már a kezdő játékosoknak is jó alapként szolgál, de ezen túlmenően a vállgomboknak másodlagos funkciói is vannak. Ha az elsődleges irányítógombokkal együtt használjuk ezeket, a játékosok hosszabb labdákat tudnak előre adni, hajsza pontossággal tudják a labda útját keresztezni, és elsőrangú megmozdulásokat tudnak végrehajtani. Hihetetlenül jó irányítási rendszer, mely minden játék után egyre jobbnak tűnik. A játékos az irányítás minden jel-



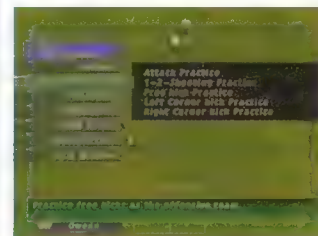
A Manchester United sorfala beváltja fenyegetését: „Feltasszuk a cylinderünket!” Ez a Fred Astaire csel. A grafika olyan hihetetlenül élethű, hogy szinte hallani lehet a bőrlabda megnyugtató puffanását az arcon.

HOGY KELL...

A SZABADRÚGÁSOKAT JÓL KIHASZNÁLNI



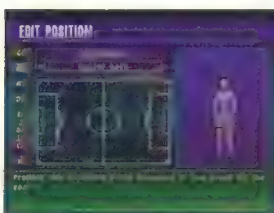
Mikor a játékosok összegyűlnek a tizenegyesen belülre, a kulcspozícióban lévő csatárokat a joypad-en található ikonokkal jelölik meg...



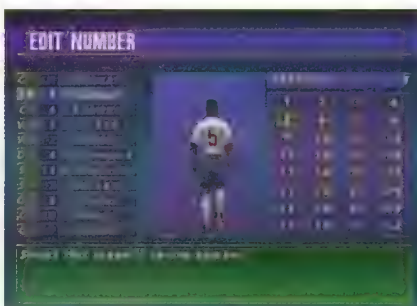
A mérkőzés minden elemén csiszolhatunk, de az igazi rajongók egyből a szabadrúgások gyakorlását fogják választani.



A szabadrúgásokat bármely szögöl elvégezhetjük a kapu előtt felsorakozó sorfal előtt. A rúgáshoz állítsuk be a labda irányát és röppályáját a D-pad segítségével, de a lövés erősségét sose állítsuk 55%-nál magasabb értékre, mert a labda a felső kapufa fölött fog elvitorlázni.



Isten hozott a kihagyhatatlan „Fafusiak első XI-ének összehozása” c. előképnél.



tehetünk, és precízen kidolgozott passzokat továbbíthatunk...

lemzőjét pontosan tudja gyakorolni. A hosszú labdákat általában kevés eséllyel tudjuk pontosan célba juttatni, de könnyen meglephetjük a védőket, ha az [X] gomb segítségével a szokásosnál nagyobb ívben tudjuk előre rúgni a labdát. Semmihez sem hasonlítható érzés, ha egy ilyen hosszú átadást sikerül elcsípnünk (kiegészítve egy fejessel és rálövessel). Ennek fényében jól látható, hogy a FIFA 2000-ből mennyire hiányzik a labdakezelés irányíthatósága és pontossága. Az Evolution új mércét állított fel a futballjátékok világában, és a kiemelkedően jó irányítási rendszer igencsak nehéz feladat elé fogja állítani a versenytársakat. Szomorú, hogy az irányítás szakadozó folyamatossága megtépázza ezt a dicsőséget. Ennek ellenére a Konami jogosan foglalja el újra a PlayStation bajnokságának vezető helyét. Végül is az a lényeg, hogy a futball legyen az igazi győztes... ■

Steve Merrett



Egy újabb kapu előtt felsorakozó sorfal előtt állítsuk be a labda irányát és röppályáját a D-pad segítségével, de a lövés erősségét sose állítsuk 55%-nál magasabb értékre, mert a labda a felső kapufa fölött fog elvitorlázni.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Valahol a FIFA és az ISS között foglal helyet. Az UEFA-t a komplikált játszhatóság és a szakavatott irányíthatóság jellemzi.

PlayStation Magazin

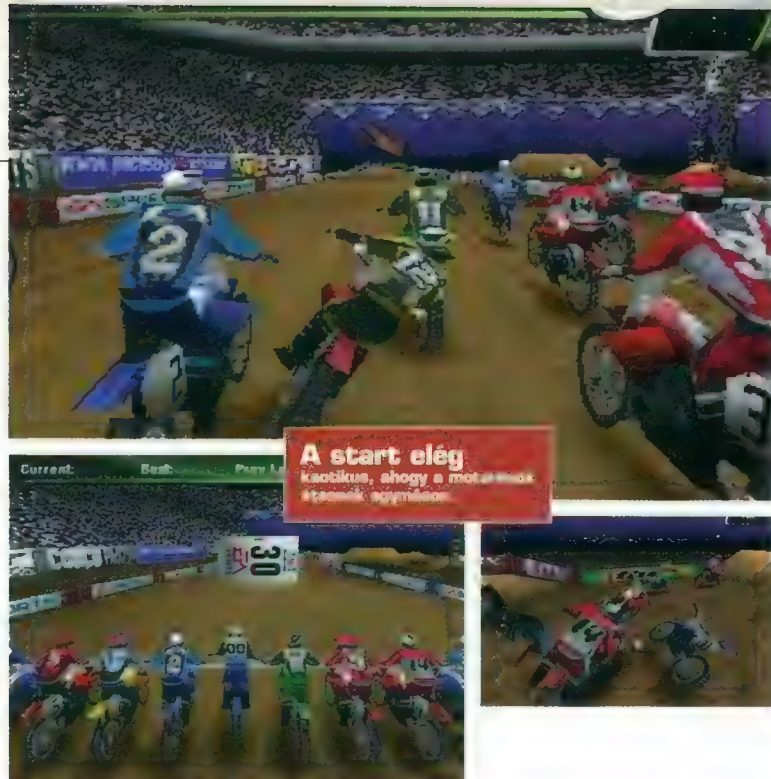
ÉRTÉKELEÉS

- **GRAFIKA:** Káprázatos, gördülékeny, nagyszabású és jól kidolgozott **10**
- **JÁTSZHATÓSÁG:** A kétszintű irányítással a játék velünk együtt fejlődik **8**
- **ELETTARTAM:** Legyünk nyugodtak, a kezdőknek sokat kell majd tanulniuk **9**

■ **ÖSSZKÉP:** Minden tekintetben lélegzetelállító. Az ISS Pro Evolutionnak minden erőlködés nélkül sikerül megteremnie a szakavatott és taktikus futball hangulatát. Az egyetlen csatlósra adó dolog a rögzített animációkhoz való szolgái függősége.

9

A TÍZBŐL



IZGALMAK ÉS BUKÁSOK A SUPERCROSS VILÁGÁBÓL. NA JÓ, INKÁBB CSAK A BUKÁSOK...



Supercross 2000

Úgy dől, mint egy superbike, de úgy kanyarodik, mint egy tolókocsi

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Electronic Arts
■ FEJLESZTŐ:	EA Sports
■ MEGJELÉNÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	11 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

NA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Megadja ezt a vagányságot, amely gyakran hiányzik a gyorsasági motoros játékokból

Sokak szerint jó buli lehet az ég felé roppenni egy morgó-sivító, kétütemű terepmotoron. Leszámítva az esetleges szakadt ízületeket és elrepedt szárkapocs-csontokat, a motocross az egyik legizgalmasabb motorsportnak számít.

Egy ilyen kaliberű játék pedig rádöbent arra, hogy ezt a versenytípust kitűnően át lehetne ültetni a számítógépek világába. Mivel is döbönt rá erre a Supercross 2000? Egyszerűen azzal, hogy önmaga csupán egy felismerült próbálkozás.

Több szempontból nem lenne messze attól, amire a motorok szerelmesei vágnak, de néhány szembetűnő hibája mégis lehúzza.

Mi a legfontosabb dolog, amit egy motorral csinál az ember? Hát persze, a kanyarodás. Itt még ezt az alapvető funkciót is taccsra teszi a gagyi játékmekanika.

Motorunk úgy dől, mint egy superbike, de úgy kanyarodik, mint egy tolókocsi. Az még hagyján lenne, hogy a Supercross 2000 nem túl realizisztikus, de bizony a játszhatósággal is gondok vannak, mert a fizikai beállítások minden egyes kanyarban elrontják a kedvünket.

Ezzel párhuzamosan a motor és a versenyző reakciói a rájuk ható erőkre sem megfelelőek – nem hitelesek és nem is elég látványosak. Amikor végrehajtunk egy lendületes mutatványt, látványra vágyunk, nem pedig a szégyentelenül rossz fizikai beállítások előbuggyanására. Ha például teljes sebességgel nekimegyünk a falnak, sokszor egyszerűen csak megállunk nagy hirtelen. Ha viszont alacsony sebességnél véletlenül beleakadunk egy másik motorosba, minden lehetőségünk megvan arra, hogy rögbilabdaként induljunk az ég felé. Mindennek nem sok értelme azon ki-

vül, hogy túlfeszítsük idegeinket. Időnk nagy részét valószínűleg a freestyle módban töltjük majd el, mert a verseny opció igen kiábrándító – versenyezzünk a földkerekség legszűkebb pályáján egy tankhajó fordulási képességével. Vagyishogy, inkább ne...

A freestyle több érdekességet tartogat, de csak ideig-óráig. Hamarosan belefáradunk a trükkök és mutatványok igen kis választékába. Az elkerülhetetlen kommentár – amelyet az EA szimulátoraiban annyira megszerettünk – is csak arra elég, hogy elkeseredésünkben a kontrollerbe harapjunk.

A pályák és a motorosok választéka, a járgányok beállítási lehetőségei sem mentik fel a Supercross 2000-t. A szegényes design elrontja az összes lehetséges örömmünket. Hacsak nem akarsz idegbajt kapni, maradj a pálya közepén. Ha tudsz... ■

Al Bickham

PlayStation Magazin

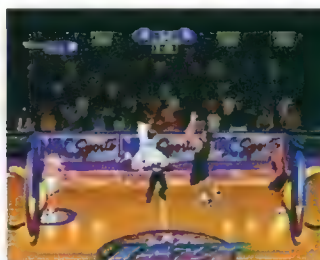
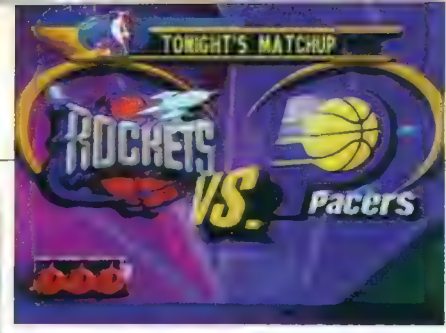
ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA:	Elmegy, bár zavaróan nehézkes 6
■ JÁTSHATÓSÁG:	Lerontja az a néhány idegesítő figyelmetlenség 4
■ ÉLETTARTAM:	Kábé egy órán át idegeskedhetünk vele 2

■ **ÖSSZKÉP:**
A Supercross 2000 mind motorversenyzős, mind kaszkadőrös játékként bukás. Nagyon kiábrándító, és jobb távol maradni tőle még akkor is, ha motocross rajongó az ember.

4

A TÍZBŐL



A MIDWAY KIKOSARAZZA A VALÓSÁGOT



NBA Showtime

„A valóságghűség helyett a könnyű játszhatóságon van a hangsúly”

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Midway
■ FEJLESZTŐ:	In-house
■ MEGJELENÉS:	Február
■ KORHATÁR:	3 év
■ ÁR:	13 900 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

NFL BLITZ 2000

Hasonlóan szórakoztató sport témájú önközlés a Midway-től

A kosárlabdajátékoknak általában nem tesz jót az utazás. Az európai PlayStation tulajdonosok, akiket egész életükben futballszimulátorokkal töltöttek, nemigen tudnak mit kezdeni egy olyan játékkal, ahol kétféle fűzők egy össze-vissza pattogó labdát hajigálnak bele egy lepkehálóba. Mindenesetre az amerikaiak nem tudják megenni ezt a sportot, ezért aztán folyamatosan szivárognak át hozzánk is a különféle kosárlabdaszimulátorok – hogy aztán hűvös fogadtatásra találjanak.

Ezeknek a játékoknak nagy része a Midwaytől származik, valószínűleg a kiadó meglehetősen hosszú életű NBA Jam sorozatának köszönhetően. Az NBA Showtime tulajdonképpen nem más, mint az NBA Jam CVXIII, ami azt jelenti, hogy egy olyan pörgős kosárlabdajátékra van szó,

ahol a valóságghűséggel szemben egyértelműen előtérbe kerül a játszhatóság. Ráadásul, a Jam által megteremtett hagyománynak megfelelően a Showtime is tele van tömve különféle rejtett poénnal. Külön megemlítendőek ezen a téren a csapatok üdvöskéi és a szurkolótábor olyan tagjai, mint például a Különösen Nagy Fejjel Megáldott Srácok.

Az ilyen és ehhez hasonló komolytalan viselkedés bizony újdonságnak számíthat azok körében, akik az Electronic Arts valósághoz ragaszkodó sportszimulátorain nőttek fel. A játék valóságghűsége minimális, és játékopeciok tulajdonképpen nem is léteznek. Aki pedig a ligák állásait, vagy a különféle bajnokságokat keresi, az rossz helyen jár. Az NBA Showtime kizárólag a buliról szól, a bírók sípjelait pedig senki sem hallja meg a nagy csatájában.

A Showtime viszonylag alacsonyabb

kidolgozottságát bőven ellensúlyozzák a parádés mozdulatok, a pörgős akció és a többjátékos üzemmód. Hogyha pedig négyen játszik, akkor az egyik legjobb multiplayer sportszimulátor tud lenni.

Azonban ennek a játéknak is megvan a maga hibái. A grafika például elég darabos, és nem olyan sima, mint a hasonló játékoknál mostanában.

Persze lehet, hogy a részletességet a sebesség és a játszhatóság érdekében csökkentették, de összességében mégis igénytelen hatást kelt a megjelenés. Viszont hogyha hajlandók vagyunk a látványt az akció kedvéért feláldozni, és félreteresszük minden előítéletünket, eg hihetetlenül pörgős és izgalmas játékban lehet részünk, amely meghagyja a valóságghűséget a fanatikuskoknak. ■

Paul Ro

PlayStation
Magazin

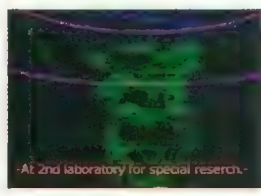
ÉRTÉKEKELÉS

■ GRAFIKA:	Kicsit szögletes, viszont gyors 6
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Izgalmas és pörgős, bár kissé túl egyszerű 7
■ ÉLETTARTAM:	Rengeteg rejtett lehetőség 7

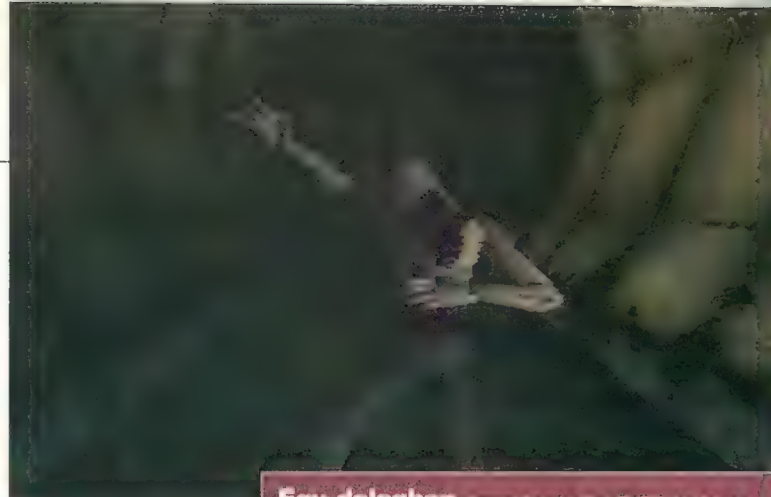
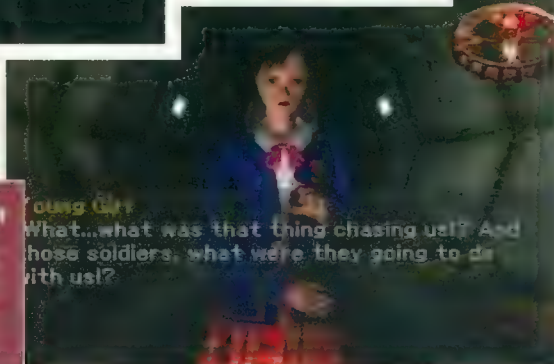
■ ÖSSZEKÉP:
Ami a valóságghűség és a kidolgozottság terén hiányzik, azt pótolja a játszhatóság és a humor. Az NBA Showtime az egyik legélvezhetőbb multiplayer sportjáték.

7

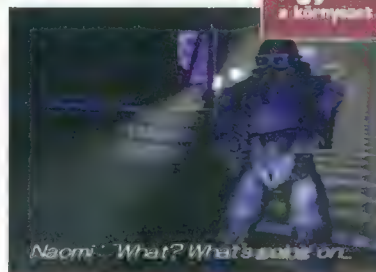
A TÍZBŐ



Két adag...
...Doom és egy kis
...st. Ez addig jól hang
...t, de a Hellnight nem
...an okos, mint ami-
...ennek a felvezetői
...k. Naomi kisérlet
...Héhe...



Egy dologban viszont igazán jó a Hellnight: az az a környezet hangulata. Vagy csak túl komolyan a vétek?



FOLYOSÓK, ASSZISZTENSEK, CAMMOGÓ SZÖRNYEK...HISZEN EZ A DOCTOR WHO!



Hellnight

Hirtelen egy föld alatti városban találod magad, amit torzszülöttek laknak

ARTOTÉK

ADÓ:	Konami
FEJLESZTŐ:	Atlus
MEGJELENÉS:	Már kapható
ORHATÁR:	15 év
R:	12 990 Ft
ÁTEKOSOK SZÁMA:	1

**EZ TETSZETT, MIT
DÖLSZ EHHEZ?**
DINO CRISIS
massic-beütésű szörny üldözödsdi.

Valamikor a videojátékoktól meg-
nőtt a pulzusszámunk, és nem na-
gyon törődünk egyéb szükségle-
teinkkel. Persze a PlayStation fel-
tűnésével mindez megváltozott. Az olyan
programok, mint a Resident Evil vagy a
Dino Crisis bebizonyították, hogy az iz-
zasztó játékok is függésvesztélyt jelenthet-
nek - bár a túlélő horrort sokáig csak a
Resi rögzített kameraállásai képviselték.
Egyedül a Konami által kifejlesztett Silent
Hill készült azzal a céllal, hogy javítsa a
műfaj minőségét. Legalábbis eddig. Kona-
miék a Hellnight-et képzelték el a horror já-
ték következő lépcsőfokaként - egy játék,
ami nem tűri a beskatulyázást.

Két rész Resi-vel, egy rész Doommal és
egy rész Mysttel operálni mondhatni sajátos
módszer. Fegyvertelen zsaruként, mint a
Blade Runner Neo-Tokyo-jában, föld alatti
csapdába kerülsz egy irtózatoss mutáns táma-

dását követően. Meg kell védened egy fiatal
lányt, Naomit, aki a Doctor Who féle asszisz-
tens szerepét játssza: mindent megmagyaráz,
ami történik, és mindig pont a legjobb pillan-
tatban sikít fel. Miután a szörny végigüldö-
zött a csatornákon, egy föld alatti városban
találod magad, amit fiatal szörnyszülöttek
lagnak. Azt hinnéd, hogy a következő feladat
egy puccs összehozása lesz. De mint kiderül,
megsem.

A Hellnight különböző műfajok bizarr ke-
veréke. Az a szakasz, amiben körül nézel egy
valós idejű, első személyű perspektívában. Ké-
sőbb viszont a cselekmény megmerevedik, és
olyan elképesztően statikus figurák bukkan-
nak föl, amelyek nem beszélnek, csak írott
szövegben kommunikálnak veled. A szobák,
amelyekbe időközben bejutsz, hasznos ábrá-
kat rejtnek; ezeket egy kalandjátékhoz ha-
sonlóan átfésülheted a további cselekmény-
hez szükséges felszerelés és egyéb segítség

reményében. A pulzusszámot helyenként
tényleg növeli a szörny (Monster) állandó je-
lenléte. Figyelmet érdemel, hogy az Atlus újí-
tani próbál a Hellnighttel, és a félelemélmény
aránylag hatásos: az idő nagy részében lélek-
szakadva rohansz előre végtelen folyosókon
a trappoló szörny elől, melynek enyhén túl-
súlyos lépteibe beleremeg a joypad-ed. Azért
az furcsa, hogy az Atlus nem vette a fáradsá-
got, hogy legalább néhány animált figurát be-
dobjon, vagy a folyosókon kívüli helyszíneket
három dimenzióra fejlessze.

Végül, amikor kikeveredsz ebből a nyo-
masztó útvesztőből, a Hellnight sajnos lineá-
ris cselekményben folytatódik. Ez még önma-
gában nem lenne olyan nagy baj, de a szegé-
nyes kidolgozás és pár kibontatlan rész miatt
nem is tudsz igazán rákattanni. Végeredmény-
ben a Hellnight csak közelít a videojáték hor-
rorhoz; valójában még nem az igazi. ■

Paul Rose

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Néhány szépen megformált 3D-s helyszín, és annál több kissé hanyag 2D-s 5
- JÁTSZHATÓSÁG: Bizarrr egyveleg, ami végül nem ölt konkrét formát 6
- ÉLETTARTAM: Nagy, de a cselekmény csak lineáris 6

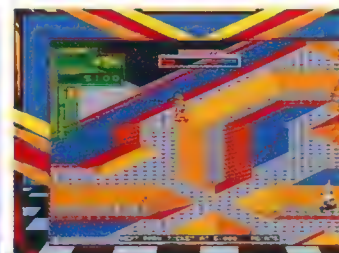
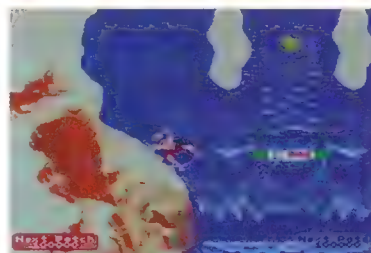
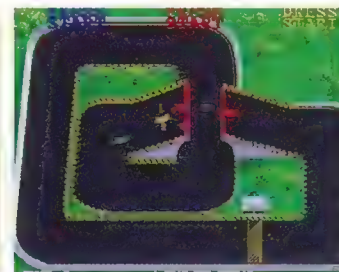
■ ÖSSZKÉP:
Helyenként tényleg para, de inkább csak tasztító
A Hellnight egy újfajta próbálkozás, de elfelejt fi-
gyelmet fordítani az alapokra. A szegényes kidol-
gozás és a lineáris cselekmény szintén lerontják.

6

A TÍZBŐL



Mindent rózsaszínben (Balra fent), Rampage (Lent), Smash TV (Jobbra), Klax (Jobbra lent), Toobin' (Jobbra fent), Super Sprint (Jobbra lent), és végül a... 720.



Rége-régen, még a régi játékok is... az új játékok.

AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK... A MIDWAY ÚJRA ELŐSZEDI RÉGI JÁTÉKAIT



Midway Arcade Party Pak

A retrogyűjtemények elkerülhetetlenül pontgyűjtögetésbe fulladnak?

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Midway
■ FEJLESZTŐ:	In-house
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	3 év
■ ÁR:	12 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-3

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

NAMCO MUSEUM 1-6
Régi játékok új köntösben.

Retro játékok. Szép emlékek felidézése, vagy a múlt kiaknázása? Bárkinek bármi is a véleménye, azt nem lehet letagadni, hogy a Namco által piacra dobott **Namco Museum** névre hallgató retrogyűjtemény nagy siker volt. Nostalgizálók ezrei vetették rá magukat a valaha volt játéktermi játékok felújított változataira. Most a Midway is – amely legalább akkora videojáték-múlttal rendelkezik, mint a Namco – előszedte a klasszikusokat egy kis leporolásra.

A Museum-hoz hasonló stílusú játékgűjtemény 6 klasszikust vonultat fel. Ezek a Rampage, a Klax, a Toobin', a 720, a Super Sprint és a Smash TV. Pár évszázada még boszorkányságnak számítottak volna, a maguk korában hatalmas sikerek voltak, de vajon hogyan fognak szerepelni most, az új évezred és a Légpárnás Autók Korának hajnalán?

A gyűjtemény legjobb tagja a **Smash TV**, a lövöldözős játékok atyja, amely minden idők legtöbb lelőtt ellenségével dicsekedhet. Éppolyan jól játszható, mint 1989-ben volt, és valószínűleg megérett a felújításra.

A **Klax** egy szép színes 3D-s Tetris-hasonmás – egy ideig szórakoztató, de igazán rászokni nem lehet. A **Super Sprint** egy hipergyors, három játékos által is élvezhető autóverseny, amely azonban az eredeti játékgép lazán beállított kormánykereke nélkül főként a kicsúszásról és az ezt követő felrobbanásról szól.

A **Toobin'**, ahol egy gumicsónakban kell folyókon leereszkedni, kb. egy óra után válik élvezhetetlenné, a 720 pedig, amely a **Tony Hawks' Skateboarding** elődjének tekinthető, tulajdonképpen teljesen irányíthatatlan. Ugyanez mondható el a csomag legrosszabbjának tekinthető Rampage-ról is, annak ellenére, hogy az eredeti volt olyan

jó, hogy iskolába menés helyett is dobált bele a huszasokat.

A **Namco Museum**-hoz hasonlóan az **Arcade Party Pak** is nyújt némi extrát a pezéért, mégpedig a játékok elkészítésével kapcsolatos interjúk és kulisszatitkok formájában. Ez a kis plusz azonban nem igazán kompenzálja a többi hiányosságot.

A retro-gyűjtemények elkerülhetetlen a pontszámgyűjtögetésben merülnek ki. A csomag valamelyik tagja rendszerint nyújt egy pár órás szórakozást, a többitől akár meg is feledkezhetünk. Azoknak pedig, akik az olyan adrenalinpumpáló játékokon nőttek fel, mint a **Ridge Racer Type 4**, a **Meta Gear Solid** vagy a **Resident Evil**, ezek a régi játékok egyszerűen nevetségesnek tűnhetnek. Pedig valójában nem azok, csak egyszerűen túl régiek ahhoz, hogy labdába rúgjanak. ■

Paul Ro

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKELÉS

■ GRAFIKA:	Láthatóan nem 3D-re készült	4
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Némelyik jó, némelyik rossz, mindegyik régi	6
■ ÉLETTARTAM:	Jó szórakozás lehet előszedni a régi játékokat, de csak rövid ideig	5
■ ÖSSZKÉP:	Tisztességes, nem túlbonyolított játékgűjtemény. Ha nosztalgizálni támad kedved, jól jöhet, de egyébként már nem igazán aktuális.	

MOST KOMOLYAN; MÉG VAN, AKI BEHÜLYÜL EGY NYAMVADT FLIPPERTŐL?



Worms Pinball

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Infogrames
■ FEJLESZTŐ:	Team 17
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	11 990 Ft
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	1

Worms Pinball esetében hamar felmerül a kérdés: miért pont ennek a két programnak kellett találkoznia? Keresve sem talál nál két még kevésbé összeillő műfajt. Bármí legyen is a titok nyitja, a Team 17 kifejlesztett egy flippert, amiben az ő kukacai szerepelnek. Mi tagadás, persze a flipper flipper marad, akárhogy is próbáljuk ezt palástolni - de ebben a „Worms származék” játékban van valami. Többet nyújt, mint a riválisai. A franchise stratégia hangeffektjei és grafikái igen feljavitják a hangulatát a programnak, de igazából az asztalok nagy száma növeli az élettartamot. Akár az ür-lények elpusztítását nézed a felhajtott rámpák

kihasználásával, akár a flipperek széttűzésát, amikor egy Yeti elől menekülsz, a Worms Pinball mindenképp a rejtett tulajdonságok tárháza. Helyenként úgy tűnik, a labdák fizikai modellezése túl érzékenyre sikerült (a letiltási mód kifejezetten erőszakos), illetve az asztal bal oldalán túl sok a flipper, míg a jobb oldal aránylag eseményszegény a flipperek kisebb száma miatt. Ennek ellenére a program mégis minden várakozást felülmúl pusztán a változatos opciók miatt. A közepes árú csomagok mezőnyében valószínűleg verhetetlen lesz. A flipper végre társra talált. ■

Matthew Pierce



PlayStation Magazin
ÉRTÉKEKÉLÉS

- GRAFIKA: Színes és vidám játék, de csak két nézet van, ami igazán használható **6**
- JÁTSZHATÓSÁG: Bal és jobb oldali irányítás illetve tiltási mód. Nem válik könnyebbé menet közben **6**
- ÉLETTARTAM: Változatos, de a második nézet nem nagy szám, sima flipper **5**

■ ÖSSZKÉP: Izgalmas program, és a Worms témát jól dolgozza fel. A második nézet viszont nem illik a képhez és még egy órált flipper rajongó is meggondolná, hogy mennyire merüljön bele.

6
A TÍZBŐL

Minden negyedik nyert!

Max

ELŐFIZETŐI NYEREMÉNYAKCIÓ !!!

AZ ELSŐ 1000 EGÉSZ ÉVES ELŐFIZETŐ KÖZÖTT AZ ALÁBBI DÍJAKAT SORSOLJUK KI:



50 db Energie farmert

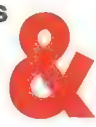
Fődíjak:



100 db Club Sounds 4 CD-lemezt gondozásában



100 db fitness videokazettát



3 db XP-V30 hordozható CD-játszó



Előfizetési díj:
egy évre: 4300 Ft (10 szám)
fél évre: 2200 Ft (5 szám)

Kérjük, az alábbi címre küldje el megrendelését, feltüntetve nevét, címét és az előfizetés időtartamát. A postafordultával megküldött csekken szíveskedjék befizetni az előfizetési díjat. Beküldési határidő: 2000. február 28. Címünk: MX-Press Kft. 1400 Budapest 7, Pf. 7.

OLCSÓ VODKA ÉS TETRIS. OROSZ BARÁTAINK ELÉG SOK MINDENÉRT FELELŐSEK...



The Next Tetris

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Hasbro
■ FEJLESZTŐ:	Blue Planet
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	11 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

Alexey Pajitnov, az *ős-Tetris* megalkotója, minden bizonnyal boldog ember. Lazán megcsinálta a valaha is elkészített legsikeresebb és legnépszerűbb, maradandó videójátékok egyikét. Valószínűleg nincs pénzszűkében. És persze az egészben az a pláne, hogy soha többet nem kell a kisujját sem megmozdítania.

A *Tetris* önfenntartó kereskedelmi tényezővé vált. A *The Next Tetris* méltó utódja lett a klasszikus elődnek, és pont elég új tulajdonsága van ahhoz, hogy berobbanjon. A legnagyobb eltérés a két játék közt az, hogy – ellentétben az új változattal – a hagyományos *Tetris* alakzatok többféle össze-

tevőből állnak. Ha egy összetevőt a levegőben hagysz, akkor az addig fog zuhanni, amíg nem talál magának helyet a tömegben, ahova landolhat. Igen meglehetősen egyszerű a dolgodat, hogy itt viszont egész sorok potyoghatnak le megjósolhatatlan következményekkel. Arra az esetre, ha ezek az újszerű tulajdonságok nagyon nem jönnek be, a fejlesztők egy az egyben beékeltek a programba az eredeti verziót is. A kellemes house-os hangzású háttérzene és a hasznos bevezető fontos jellemzői a játéknak; illetve van egy élvezetes bemutató a tökéletes, nyerő formulát illetően. Jó, jó nem a spanyol viasz, de hát mégiscsak a nagy *Tetris*-ről van szó! ■

Al Bickham



Ismerős? Mird meg közlemből, fejlődött egy keveset... Változtatható színű, variálható formák...



PlayStation Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

■ GRAFIKA:	Hát ezek téglák. Mit lehet velük csinálni? 6
■ JÁTSZHATÓSÁG:	<i>Tetris</i> . Kihívás lehet 7
■ ÉLETTARTAM:	Egynek elmegy. A kirakónál azért valamivel bonyolultabb 7

■ **ÖSSZKÉP:**
Közepesen sikeres variáció a már ismert témára. Vitathatatlanul nagy klasszikus, ami még mindig rendesen függőséget okozhat, de az új tulajdonságok ellenére sem egy világszám.

7
A TÍZBŐ

PONG. A NÉVBŐL MINDEN KIDERÜL. FONTOS: RETRO-GYŰLÖLŐK KÍMÉLJENEK



Pong

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Hasbro
■ FEJLESZTŐ:	Supersonic
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	11 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

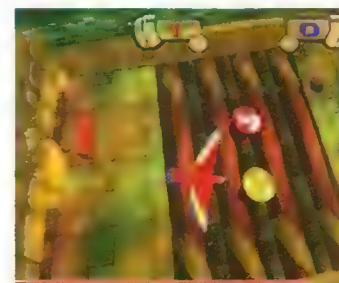
Atét több millió dollár. Retro-játékok – a klasszikus arcade játékok örömteli visszatérése, vagy szimpla marketing fogás a múlt sikereinek újabb kiaknázása céljából? Persze az előbbiben reménykedünk, de általában az utóbbi valósul meg.

Dióhéjban ennyi, amitől a *Pong* elég meglepő játék. Nem arról van szó, hogy felülmúlhatatlan, de idő, energia és agymunka van benne. Csinos kis program, tele újításokkal, amik néhol igen agyafúrtak. De ne hagyd magad csóbe húzni – ez még ugyanaz a rutinszerű kiütödsi. Használd az ütőket, küldd meg a labdát, és mindezt próbáld úgy csinálni, hogy az ellen-

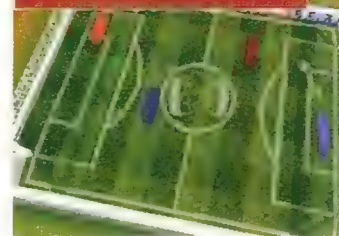
fél ne találja el. Ez a játék lényege, és nem is nagyon van más, ami mellette tarthatna.

Különböző témájú szinteken küzdöd végig magad, amelyek mindegyike új, egyre cselebb akadályozó tényezőket tartalmaz, hogy gátolja az ellenfélt (vagy éppen téged) a pontok szerzésében. Ez lehet éppen a labdák felgyorsítása, plusz labdák beiktatása, vagy egyszerűen a lövéseid blokkolása. A négy játékosig igénylő kooperációs mód vicces, de hamar unalmassá válik. A *Pong*-ra kiszabott árat nehéz véleményezni – csak akkor környékezd meg a boltban, ha a kellemesen egyszerű dolgokat kedveled. ■

Al Bickham



A vicces, hajlítható ütők és az új környezet nem változtat semmin – ez a Pong.



PlayStation Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

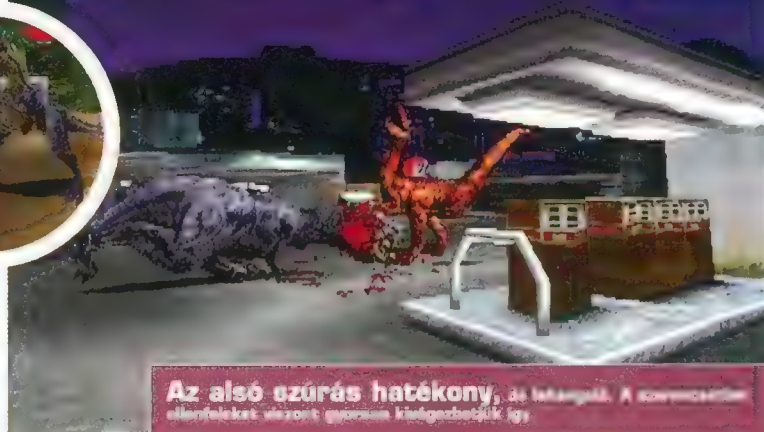
■ GRAFIKA:	Változatos és színes, de semmi eget rengető 6
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Túl szimpla a mai éles elméjű játékosoknak 5
■ ÉLETTARTAM:	Még a kooperációs mód sem tud sokáig mellette tartani 4

■ **ÖSSZKÉP:**
A legátlagosabb retro-játék. A *Pong* pár nevetés erejéig még mindig jó, és megfelelő a kidolgozása is, de a játékmenet túl primitív ahhoz, hogy bármilyen újat nyújtson.

5
A TÍZBŐ



A vícsorgó szauruszok nem néznek ki rosszul, de a mozgásuk nagyon egyhangúak. Egy kis változatosság igazán nem ártana volna.



Az alsó ezúrási hatékony, de lassú. A környezetet viszont nagyon kényelmesen lehet látni.

MÉG EGY BŐRT LEHÚZNAK ŐSKORI CIMBORÁINKRÓL



Warpath: Jurassic Park

A dinóknak mindig csak egy dolgon jár az eszük – az öldöklésen

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Electronic Arts
■ FEJLESZTŐ:	Dreamworks
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	15 év
■ ÁR:	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

PRIMAL RAGE
Őskori dinós beat 'em up, amely legalább olyan primitív, mint a vetélytársai.

A szörnyek és nyálkával töltött tojások iránti felfoghatatlan rajongás miatt úgy tűnik, a kölykök dinóigénye kielégíthetetlen. A *Beeb* sikere nyomán ezt a csillapíthatatlan hullámot próbálja meglovagolni a *Warpath* is.

Ironikusán szólva a korszakalkotó *Walking With Dinosaurs* sorozat volt az, amely a Dreamworks céget a középkerületű, dinókra épített pénzhajhászásra készítette. Ha egyszer már sétáltunk a szörnyek között, nehéz dió arra készíteni az embereket, hogy verekedjenek meg velük.

A BBC CGI-dús fesztiválja pikkelyes őseink egy részét jószágos, gondoskodó és növényevő lényekként festette le, másikat pedig dögevő, önző ragadozóként; a mostani játékban viszont a dinóknak mindig csak egy dolgon jár az eszük – az öldöklésen.

Ez talán a beat 'em up játékok világméretű elterjedésének is betudható, azonban a játék készítőinek okulniuk kellett volna az hatalmas *Primal Rage* balsikeréből.

A gond a gyíkok egysíkú mozgásaiban rejlik – a lökések, csapások és faroksuhintások legkevésbé sem hiteles keszkeszhasználata láttán a dinó-szakértők csak csóválják majd a fejüket. De nem csak a hitelesség hiánya kétségbeeszt. A *Warpath* kidolgozása fantáziátlan és a játék a műfaj ismeretének hiányától is szenved.

Alig van különbség a különféle mozgások között, a kameraszög pedig időnként félíg a fejünk fölé csúszik, ami abszolút idegesítő. Az ellenfelek túl nagyok a környezethez képest és minden egyes menet úgy kezdődik, hogy a vícsorgó szörnyek gya-

korlatilag egymás hegyén-hátán tobzódhatnak. Kevés hely van a manőverezésre, és a játék igen hamar visszaminősül rendszertelen gombnyomkodással.

Ha más nem is, legalább a látvány jól el van találva. Maguk a dinók könnyedén mozognak, textúrájuk pedig kitűnő.

A helyszínek (bár túl kicsik) a filmekre emlékeztetnek. Egy vállvergetést pedig mindenképp megérdemelne az a kolléga, akinek eszébe jutott a könyvtár opció beépítése, melynek segítségével végigmehetünk a dinók időrendi sorrendjén és másféle bőrből bújthatjuk őket. Ettől függetlenül viszont nincs sok minden, ami a *Warpath*-ot megmentené a kihalástól. Kőkorszaki, de tényleg. ■

Matt Pierce

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKELÉS

- GRAFIKA: Megfelelően pikkelyes textúrák és gördülékeny animáció a mozgások között **8**
- JÁTSZHATÓSÁG: Addig vered a gombokat, amíg bele nem fájdul az ujjad. Nem épp kifinomult **5**
- ÉLETTARTAM: A megfejthetetlen titkok néhány hétig foglalkoztatnak majd **4**

■ ÖSSZKÉP: Igencsak feledhető beat 'em up, amelyre nem érdemes időt pazarolni. A *Warpath: Jurassic Park* egyszerre adja meg a receptet arra, hogyan kell sablonos beat 'em up játékokat csinálni, és hogyan vesztíthetjük el barátainkat.

4
A TÍZBŐL

BETOLAKODÓK AZ ŰRBŐL! MÁR MEGINT...



Space Invaders

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Activision
■ FEJLESZTŐ:	Z-Axis
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

Mozogatsz balra, jobbra, és lőhetsz is – végül is ennyi. Az 1978-ban a játéktérmetek elárasztó betolakodók mai verziójáról van szó. Az akkori tank az elmúlt két évtizedben komoly változásokon ment keresztül, de úgy látszik, az egy tengelynél többen való mozgás lehetősége elkerülte a Föld első védelmi vonaláért felelős szakértők figyelmét.

Ez a verzió talán jobban fest, de a játékmenet változatlan – a *Space Invaders*-ről beszélünk. Az újítások kimerülnek az újfajta idegenekben, valamint a pályavégi főszörnyekben, ehhez még annyi, hogy

négy azonos típusú szörny lepuffantásáért extra fegyvereket kapsz. Jó ötlet, de a fegyverek olyan erősek, hogy kevesebb, mint tíz lövéssel befejezhetsz egy pályát. A különböző idegenek mind saját támadási stílussal rendelkeznek. Ez ad némi elvárható komplikációt, de sajnos semmi olyasmit, ami miatt aggódni kéne. A főszörnyek kicsit trükkösebbek, legalábbis először.

A kétjátékos mód talán több ideig fenntarthatja az érdeklődésedet, de ha már játszottál vele azelőtt, jó esélyed van, hogy rosszul legyél tőle. ■

Justin Calvert



A főszörnyek pályái
tanak némi változatosságot, de túlképpen halál unalmasak.

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA:	Ócska hátterek, ócska idegenek, ócska tank, és ócska fegyverek	5
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Pár pályán keresztül még élvezetes, de ismétlődő és unalmas	6
■ ÉLETTARTAM:	Nem fogsz kétszer ugyanazon a pályán játszani	4

■ **ÖSSZKÉP:**
Ha kedves emlékeket őrsz a játéktérmi *Space Invaders*-ről, jobb ha meghagyod őket így. Ez a játék komoly foltot hagy majd rajtuk, mielőtt a szükség és jóízűs nevében megszabadulnál tőle.

5

A TÍZBŐ

ÉLD KI ELEMI VADÁSZÖSZTÖNEID ANÉLKÜL, HOGY VIZES LENNÉL



Reel Fishing

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Crave
■ FEJLESZTŐ:	Natsume
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	12 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

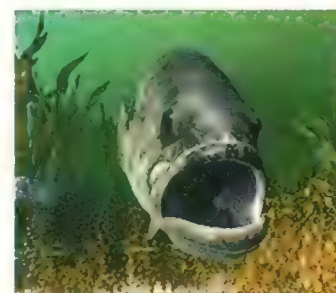
A tennivaló hihetetlen egyszerű. Bámuld a vizet, bot a kézben, amíg egy hal szemet nem vet a csalidra. Ekkor a nézet víz alattiba vált, és figyelheted, ahogy a zsákmány az előtte lebegő csábitást méregeti. Kicsit mozgassd meg a horgászsinórt, és egy kis szerencsével ráveszed, hogy harajpon.

Ezután képzeld azt, hogy hal vagy. A finom csemegéről kiderül, hogy hideg acélt rejt. Dühödten menekülnöd kell. Ússz az életedért. Ússz, ússz... Egészen addig, amíg, úgy négy másodperccel később elfeledkezel

arról, hogy ez az egész miről is szólt. Ez az, amikor, újra a felszínen elkezd feltekerni az orsót, hal barátunkat a part felé csalogatva. Ha rájönne, miről van szó, megint engedned kell; ha jól végzed a dolgot, nemsokára már a kezeidben csapkod. Izgalmas.

Tulajdonképpen – nem is igazán izgalmas. A *Reel Fishing* olyan unalmas, amennyire játék csak lehet. Mégis van benne valami érdekes, ezt támogatja a grafika és a nehézségi szintek, amely finoman emelkedik, ahogy hiszékeny pisztrángból ravasz lazaccá válsz. ■

Jonathan Davies



Fotórealisztikus, de akkor is csak horgászgatós unalom.

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA:	A folyó mellett nyugodt, a mélyben viharos	6
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Ismétlődő és álmosító, valahogy azonban mégis jópofa	6
■ ÉLETTARTAM:	Nem fogod majd túl sokáig a botot, mielőtt letennéd	5

■ **ÖSSZKÉP:**
Nevetni fogsz, de a horgászjátékok az új beat'em upok. Legalábbis lehet. A *Reel Fishing* a tökéletes módja, hogy belevedd magad a partmenti akcióba. Csak el ne felejtss gyufát vinni.

6

A TÍZBŐ

UTOLSÓ FIGYELMEZTETÉS

MOST még megveheted...



...a korábbi számokat a **TESCO** áruházakban

990.- Ft -os áron!

Budapest, Fogarasi út - Budapest, Pólus Center - Debrecen - Eger - Kaposvár
Kecskemét - Miskolc - Nyíregyháza - Pécs - Szeged - Székesfehérvár

(Ha lemaradsz róla, reklamációt nem fogadunk el!)

színekódok

AUTÓS JÁTÉK

KALANDJÁTÉK

VEREKEDŐS JÁTÉK

LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK

RPG/SZEREPJÁTÉK

SPORTJÁTÉK

STRATÉGIAI JÁTÉK

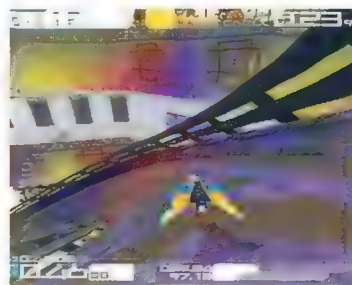
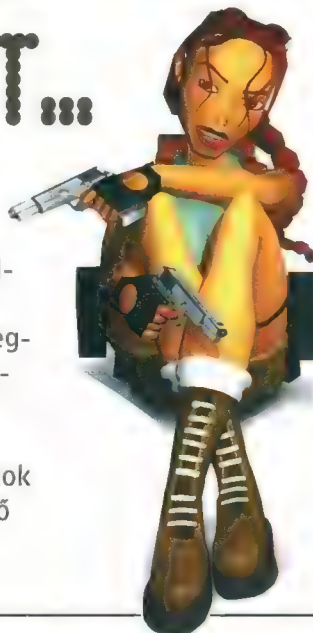
SZIGORÚAN TITKOS

EBBEN A HÓNAPBAN A WIPE3OUT A TONY HAWK'S SKATEBOARDING ÉS A TOMB RAIDER 3 VAN SORON. PERSZE VÁLASZT KAPTOK KÉRDÉSEITEKRE A „KÍVÁNJ EGYET!” OLDALAIN, ÉS TERMÉSZETESEN AZ ERŐVONAL SEM MARADHAT EL.

ÜDVÖZLET...

A postás majd megszakad a leveleitek alatt, de tündérkénk sem rest, varázspál-cája egy percre sem pihen, és szaporodnak a kódok, megoldódnak a problémák, kibogozódnak a szálak.

Legyetek hát türelemmel – és addig is, amíg megkapjátok a hón áhitott választ esdekliő soraitokra, játszatok azzal, amitek van!



JÁTÉKLEÍRÁSOK

HIVATALOS
MEGOLDÁS

Wipe3out	67
Tony Hawk's Skateboarding . .	71
Tomb Raider 3	75

KÍVÁNJ EGYET!

Tomb Raider: The Last Revelation . .	62
Warcraft 2	62
Crash Bandicoot 3	63
Exhumed	63
Bugs Bunny	63
Duke Nukem: Total Meltdown	64
Quake II.	64

ERŐVONAL

F1 '99	65	South Park	66
NF Downhill Mountain Biking . .	65	This Is Football	66

TOP TIPP

One	63
Dino Crisis	64

A HÓNAP TIPPJE

Bajok vannak a *Final Fantasy VIII* SeeD vizsgáival? Próbáld meg az alábbi táblázat alapján megválaszolni a kérdéseket, hogy mohó mancsaidat hatalmas halom plusz pénzre tehesd rá...

	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
L1	Igen	Nem	Igen	Igen	Igen	Nem	Nem	Igen	Nem	Nem
L2	Igen	Nem	Igen	Igen	Igen	Nem	Igen	Igen	Nem	Nem
L3	Nem	Nem	Igen	Nem	Igen	Igen	Igen	Nem	Igen	Nem
L4	Nem	Igen	Igen	Igen	Nem	Nem	Igen	Igen	Nem	Nem
L5	Nem	Nem	Nem	Igen	Igen	Nem	Nem	Igen	Igen	Igen
L6	Igen	Nem	Igen	Igen	Nem	Nem	Igen	Igen	Nem	Igen
L7	Igen	Igen	Igen	Igen	Igen	Igen	Nem	Igen	Igen	Nem
L8	Nem	Igen	Nem	Nem	Igen	Igen	Nem	Nem	Igen	Nem
L9	Nem	Igen	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem	Igen	Igen
L10	Igen	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem	Igen	Nem
L11	Igen	Igen	Nem	Igen	Igen	Nem	Igen	Nem	Igen	Nem
L12	Nem	Igen	Nem	Nem	Igen	Nem	Igen	Nem	Igen	Nem
L13	Igen	Nem	Nem	Nem	Igen	Nem	Nem	Nem	Nem	Nem



KÍVÁNJ EGYET

SÍRVA BOLYONGSZ A SÍRBOLTBAN? BELETÖRT A FOGAD A RÉPÁBA?
NEM TALÁLOD A DRÁGAKÖVEIDET? FELDOBTA A TALPÁT A BOGARAD?
RÁ SE RÁNTS! AKAD GYÓGYÍR MINDEN BAJODRA.

Kérte: Kacsóf István Szekszárdról

HOGYAN... KÖNNYÍTÜK MEG LARA UTOLSÓ KALANDJÁT

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

„Ha van, kérek titeket közölnetek a következő számban *Tomb Raider: The Last Revelation* kódokat!

Nincs véletlenül GT-hez olyan kódok, hogy egy rakás pénzt kapok a beütésekor? Ha van, azt is közöljétek.”

Sajnos a GT-hez nincs ilyen kódunk, ami volt azt a PSM05-ben közkinccsé tettük. Ám Lara dolgát meg tudjuk könnyíteni. Szintugrás

Fordulj Larával az iránytűje szerint pon-

tosan észak felé, majd lép be az „Inventory”-ba (eszközök). Jelöld ki a „Load Game” (játék betöltése) opciót és nyomogasd végig: **[L], [R], [B], [A], ↑**, majd lép ki az „Inventory”-ból.

Megjegyzés: Úgy a legkönnyebb Larával pontosan észak felé fordulni, ha valami olyanon lóg vagy áll, ami észak felé néz. Ha ezek után megnyomod a „Select” gombot és így belépsz az „Inventory”-ba, az iránytű átlátszó lesz – igazolandó, hogy tényleg pontosan észak felé nézel. Az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer és egészségcso-

fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lép be az „Inventory”-ba (eszközök). Jelöld ki a „Small Medipack” (kis egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: **[L], [R], [B], [A], ↑**, majd lép ki az „Inventory”-ból.

Az összes eszköz

Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lép be az „Inventory”-ba (eszközök). Jelöld ki a „Large Medipack” (nagy egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: **[L], [R], [B], [A], ↓**, majd lép ki az „Inventory”-ból. ■

Sziasztok!

Újra itt vagyok, és újra el kell mondanom, hogy nem tudjuk újra meg újra közreadni ugyanazokat a kódokat, akármennyire szeretnénk is. Kedves Szanok, Róbert, Káldori Tamás, és sokan mások! Ha lemaradtatok a PSM előző számairól, még nem késő visszamenőleg megrendelni a kiadottól, vagy kölcsönkérni a haveroktól. Az általatok kért kódokat azokban találjátok (a *Mission Impossible*-t például a hatodik számban).

Szeretnénk benneteket megkérni, hogy a leveleitek fel-tétlenül írjátok rá „Kívánj egyet!”, nehogy testvérilapunk a PST kérdései közé keveredjenek. Vannak ugyan olyanok, akik biztosra mennek, és ugyanazt a kérésüket mindkét újsághoz elküldik. Ugye nem haragszanak az ilyen kis huncutok – például Szollár Gergely kedves olvasónk – ha csak az egyik újságba kapnak választ? Gondolnunk kell a többiekre is, hiszen rengeteg levelet hoz a posta, és olyan kevesre tudunk válaszolni egy számban.

Éppen ezért most rövidere fogom a mondókámat, nehogy elvegyem a helyet a kívánságaitok elől. Teljesüljenek hát vágyaitok! Jó játékokat!

A PSM-tündér

Kérte: Lábodi Attila Nagykanizsáról

HOGYAN... NYERJÜK MEG A HÁBORÚT

WARCRAFT 2: THE DARK SAGA

Kódok

Játék közben nyomd le a „Start” gombot és válaszd a „Password” (jelszó) opciót, majd ird be a következő kódok egyikét:

Kód: rázsige és teljes
Mire jó hatalom
GLTTRNG DCKMT
10000 arany, Teljes fejlesztés
5000 farönk THRCBNLYN
és 5000 olaj A teljes játék
VLDZ megnyerése
5000 olaj NTTHCLNS
TSGDDYTD Az aktuális szint
Sérthetetlenség átugrása
és felturbózott NVRWNNR
erő A teljes győzelem
MKTS kikapcsolása
Gyors építkezés NGLS
és fejlesztés Mágikus csapdák
VRYLTTL kikapcsolása
Az összes va NSCRN

A teljes térkép megmutatása
HTCHTXNS
Gyorsabb favágás
NTPRF
Villogó piros vonal háttér
YPTFLWRM
Játék elvesztése
A szintek kódjai:
Tides Of
Darkness:
Szint
Emberi
Ork
1
HLLBRD
ZLDR
2
MBSHTM
RDTHLL
3
HSTHSH
RCSTHS

4
TTCKNZ
SSLTNH
5
HTLBRD
RCTLBR
6
DNLGZ
BDLND
7
GRMBTL
FLLFST
8
TYRHND
RNSTNT
9
BTTLTD
RZNGFT
10
PRSNRS
DSTRCT
11
BTRYLN
DDRSSQ
12
BTTLTC
TMBFSR

13
SSLTNB
SGFDLR
14
GRTPRT
FLLFLR
Befejezés
LLRSJR
Beyond The
Dark Portal:
Szint
Emberi
Ork
1
LLRSJR
SLYRFT
2
BTTLFR
SKLLFG
3
NCMRNT
THNDRL
4
BYNDTH
RFTWKN
5

SHDWSS
DRGNSF
6
FLLFCH
NWSTRM
7
DTHWNG
SSFZRT
8
CSTFBN
SSLTNK
9
HRTFVL
DPTMBF
10
BTTLFH
LTRC
11
DNCFTH
YFDLRN
12
BTTRTS
DPDRKP
FMV filmrészle-
tek megtekintése.
A játék megke-
zdése előtt a fő-

menüben ird be az alábbi kódok egyikét:
Részlet
Kód:
Bevezető képsorok
CLMX
Tides Of
Darkness bevezető
TDPNNG
Tides Of
Darkness Embe-
ri 2. Rész
HKHZMD
Tides Of
Darkness Embe-
ri 3. Rész
NRTHLN
Tides Of
Darkness Embe-
ri 4. Rész
RTNTZR
Tides Of
Darkness Embe-
ri győzelem

HTDVCT
Tides Of
Darkness Ork
2. Rész
RCKHZM
Tides Of
Darkness Ork
3. Rész
QLTHLS
Tides Of
Darkness Ork
4. Rész
TDSFDR
Tides Of
Darkness Ork
győzelem
RCTDVC
Beyond The
Dark Portal
bevezető
DPPNNG
Beyond The
Dark Portal
Emberi 2. rész
DRNRTH
Beyond The
Dark Portal

Emberi 3. rész
HWRNTH
Beyond The
Dark Portal
Emberi 4. rész
HMSRFV
Beyond The
Dark Portal
Emberi
győzelem
HDPVCT
Beyond The
Dark Portal Ork
2. Rész
BRNGGF
Beyond The
Dark Portal Ork
3. Rész
RCGRTS
Beyond The
Dark Portal Ork
4. Rész
PRLDTN
Beyond The
Dark Portal Ork
győzelem
RCDPVC ■

TOP TIPP

One

„Ab. 7. pálya (Underwater valami). Megyek a folyosón és leledzők mir den szembejövöt. Elérek egy üvegfalú terembe, ahol sok láda van. Széttörök mindent és mindenkit, de nem történik semmi. Az előttem lev ajtó zárva van, amin bejöttem, az is. Aztán jön valami izé kívülről, rátapad az üvegre és kirágja. A víz be, én meg ki. Mit kéne tennem?” Heihachi

Azt sajnos nem tudom. Viszont adhatok néhány kódot, amelyek esetleg segíthetnek. De ha nem, legalább át tudod ugrani az említett szintet. **Az összes csolás**
Írd be Jelszóként a „HEYBUDDY” kódot. Ezek után megjelennek a szint és pálya kiválasztása, sérthetlenség, az összes fegyver, és a szöveg mellőzése opciók.

Szint kiválasztása
Írd be Jelszóként a „HEVIFEE” kódot.

Az összes fegyver
Írd be Jelszóként a „MAXPOWER” kódot.

Szöveg nélküli „pause” képernyő
Írd be Jelszóként a „THEPRESS” kódot. A szöveg, amely a játék megál-
lításakor szokott feltűnni, nem jelenik meg.

Szintek kódjai:

Szint	2	3	4	5	6
Kód	DYBIXRA	KCSVJTJB	RWLKLPBC	YBFZMLTC	FLZNOHLD

Kérte: Heihachi

HOGYAN... GYŰJTSÜK BE A KRISTÁLYOKAT CRASH BANDICOOT 3

„Az egyik kristályt akkor kapom, ha végigmegyek a pályán, a másikat, ha ez időre sikerül, a harmadikat, ha minden ládát szétcsapok, de van, ahol 4 van. Azt hogy szerzem meg? Időre és minden ládát? Vagy hogy?”

Minden 1–25 közötti szinten található egy kristály. A legtöbb szinten csak oda kell menned hozzá felszedni. Néhány szinten azonban – például a motoros és repülő szinteken – el kell végezned valamilyen feladatot ahhoz, hogy megkapd. A kristályokon kívül drágaköveket is találsz minden 1–32 közötti szinten. Azt hiszem te ezekre gondoltál, amikor a kristályokat említetted. A drágakövekhez négyféle módon juthatsz hozzá:

- ha minden dobozt „szétcsapsz”, átlátszó drágaköveket szerezhetsz
- ha végigmész egy „Death Route”-on (halál-útvonalon), színes drágaköveket kaphatsz

– ha végigmész egy „Colored Gem Route”-on (színes drágakő útvonalon), átlátszó drágaköveket kaphatsz

– ha megszerzed mind a 30 arany relikviát, egy átlátszó drágakövet kapsz

A játékban összesen 45 drágakövet szerezhetsz. Ha mindet összeszeded, elérheted a 105%-os maximális eredményt.

A 27-es és 29-es szint kivételével minden 1–32 közötti szinten van „Time Trial” mód, azaz verseny az idővel.

A cél a lehető legrövidebb időn belül eljutni a szint végére.

A teljesítményedért három féle relikviát szerezhetsz be:

– Zafir: ha a futócípő nélkül mész végig a szinten és letarolod az idődobozok nagy részét

– Arany: ha a futócípővel mész végig a szinten és letarolod az idődobozok nagy részét

– Platina: ha a futócípővel mész végig a szinten, a legegyszerűsebb útvonalon, és letarolod minden idődobozt.

Nem egyszerű mind a 30 megszerzése, de nem lehetetlen...

Kérte: Kiss László Pécsről

HOGYAN... JUTHATUNK EL EDDIG NEM LÁTOTT HELYEKRE

EXHUMED

„Az első és legrégebbi probléma az *Exhumed* című Doom-kalandjátékkal van. Mégpedig, a tok hátsó részén 2 olyan kép van, amivel én már 2 évi küzdés és nyomozás árán soha nem találkoztam a játékban. Ez az eredeti angol verzió, úgyhogy talán tudnak segíteni angol partnerként vagy ismerősként. Ide kódok csak kiegészítőkre vannak, ezért ilyesmit köszönöm nem kérek. Az egyik kép egy kincstárteremben készült, miszerint én lövök egy kővér alakot. A másik kép (az még csúcsabb) pedig a két kezem mutatja, és fáklyát (?) tartok. Összeszedtem mind a 23 szobrot is, és mégsem ad plusz pályát csak a szokásos fáraó visszahelyezkedése (ereszkedése) és az azt követő kimenekülés a helikopterhez. Összesen 4db mentéssel csináltam végig a szobrok megszerzésével együtt. Egyébként 2 mentés a minimum, csak az meg piszok hosszú lenne (lehet, hogy ez a titka a plusz pályáknak?) szerintem.”

A 23 szobor megszerzése után győzd le a királynőt, hogy a jó befejezéssel érj a játék végére. A végfőcím után kezdj új játékot az előző mentéseden, így „Lobo-fight” (őrült harc) módban játszhat. Az irányítás megegyezik azzal, ahogy az előző játékban úsztál. Miután „Lobo-fight” módban elmentetted a játékot, térj vissza a nyitó képernyőhöz, és 5 barátoddal egyetemben „Death Tank” módban játszhat (támogatja a multi-linket). Persze nem biztos, hogy ezek során találkozol a fent említett képekkel, mert az a játék készítése során ki is maradt a végső változatból. De remélem, azért remekül fogsz szórakozni.

Kérte: Homoki István

HOGYAN... SZEREZZÜK MEG AZ ÖSSZES RÉPÁT BUGS BUNNY: LOST IN TIME

„Mivel rendkívül maximalista vagyok a játékok terén (is), ezért szeretném megkérni Önt, hogyha lehetséges a következő *PSM*-ben segítsen engem (gondolom másokat is) hozzá az alább említett játékok befejezéséhez:

1. *Need For Speed 4*

2. *Bugs Bunny – Lost In Time*

Nos, az *NFS4* kódjai már szerepeltek a *PSM06*-ban, de hosszúfűlű, reparáló barátunk kalandjait meg tudjuk könnyíteni számodra. A következő kódok azonban csak a PAL verzióban működnek!

Szint kiválasztása

A „Time Select” (idő kiválasztása) vagy a „Level Select” (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az [C2]+[R1]-et, és nyomkodd végig: [X], [D], [R2], [L1], [O], [X], [D], [D], [D].

Maximális répamennyiség

A „Time Select” (idő kiválasztása) vagy a „Level Select” (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az [C2]+[R1]-et, és nyomkodd végig: [X], [D], [R2], [L1], [O], [X], [D], [D], [O].

Az összes képesség

A „Time Select” (idő kiválasztása) vagy a „Level Select” (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az [C2]+[R1]-et, és nyomkodd végig: [X], [D], [R2], [L1], [O], [X], [D], [O], [D].

Hirtelen halál

A „Time Select” (idő kiválasztása) vagy a „Level Select” (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az [C2]+[R1]-et, és nyomkodd végig: [X], [D], [R2], [L1], [O], [X], [O], [O], [O].

Maximális energia

A „Time Select” (idő kiválasztása) vagy a „Level Select” (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az [C2]+[R1]-et, és nyomkodd végig: [X], [D], [R2], [L1], [O], [X], [D], [O], [O].

Befejező képsorok

A „Time Select” (idő kiválasztása) vagy a „Level Select” (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az [C2]+[R1]-et, és nyomkodd végig: [X], [D], [R2], [L1], [O], [X], [O], [D], [O].

Befejezetlen befejező képsorok

A „Time Select” (idő kiválasztása) vagy a „Level Select” (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az [C2]+[R1]-et, és nyomkodd végig: [X], [D], [R2], [L1], [O], [X], [O], [O], [D].

Extra kulcs

A „Time Select” (idő kiválasztása) vagy a „Level Select” (szint kiválasztása) képernyőn tartsd lenyomva az [C2]+[R1]-et, és nyomkodd végig: [X], [D], [R2], [L1], [O], [X], [O], [D], [D].

HOGYAN... SZEREZZÜNK EXTRÁKAT A „KVÉKEZÉSHEZ”

A kódok aktiválásához legalább egyszer végig kell játszani a játékot. Ha könnyű („easy”) fokozaton játszod végig a játékot, majd elmented, és többjátékos („multiplayer”) módban behívod az elmentett játékot, akkor képes lesz egy lövéssel ölni („one hit kill”) és megmaradnak már megszerzett fegyvereid is („weapons stay”). Ha ugyanezt közepes („medium”) nehézségi fokozaton hajtod végre, az előbb említett két bónusz mellett állíthatóvá válik a játék sebessége („game speed”) és a lövések ereje („blast force”). De a legjobban akkor jársz, ha nehéz („hard”) fokozaton játszod végig a játékot, majd elmented. Ha ezek után többjátékos módban behívod, a fentiekén kívül megkapod a kifogyhatatlan muniációt („unlimited ammo”) és az összes fegyvert („all weapons”) is. De hogy ne legyen olyan nehéz a dolgod, van egy „bepötyögős” kódunk is.

Állj meg játék közben

(„pause”)
és nyomkodd
végig: **L2**, **L2**, **R1**,
R2, **R1**, **L2**. Ha jól
csináltad, sért-
hetetlen leszel. ■



DINO CRISIS

„Csak kérdezném, hány titok van benne: 3-szor nyomtam végig, normál fokozaton kezdtem és megkaptam a 3-ik végére 5 titkot: 3 féle ruha, Operation Wipe Out, örök lőszer a gránátvetőhöz. Negyedszerre mentés nélkül 2:30 perc volt az időm és semmit sem kaptam! Ha van benne még valamilyen titok, írják le nekem.”

Cserép Miklós
Budaörsről

Hát, az a helyzet, hogy sajnos nincs ennél több titok benne. Ha egyszer végigmész a játékon, kémruhát kapsz, ha kétszer végigmész rajta, kapsz egy öslány és egy másik igen furcsa öltözképet. (A legjobb az öslány felszerelés, ahol a fegyverek csontból és fából készültek, és a gránátvető egy hatalmas hal!). Ha harmadszor is végigmész, megkapod a kifogyhatatlan gránátkészletet, és ha 5 órán belül teljesíted a küldetést, bonusz játékot kapsz, amiben megölheted az összes megmaradt dinót (ez az Operation Wipe Out). És ennyi. Nincs más.

HOGYAN... GYŐZZÜNK DUKE-KAL

DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN

„Kedves Tündérkém!

Öriási kéréssel fordulok hozzád. Ha jól emlékszem, a *PSM 05*-ben egy olvasó már kérte ezt tőled, csak te otthon felejtetted a csodatévő szemüveged és tévedésből nem a kért családokat közölted, s mi több nem is a kérdésben említett iátékhöz.

Ez az idegesítő, de megbocsátható félreértés a *Duke Nukem 3D* és a *Duke Nukem: Time To Kill* című játékok (főleg címbeli) közötti kavarodásnak tudható be.

En, és már említett kollégám (Hesz Tibor) az említett játékok közül a *Duke Nukem 3D* (első személyű lövöldözős) játékhoz szeretnénk legalább fele annyi kódot, mint a *Time To Kill*hez adtál."

Kedves László!

A félreértés (?) annak tudható be, hogy nem írtatok meg (sem akkor sem most) a játék pontos címét. Én ugyanis csak *Duke Nukem: Time To Kill* és *Duke Nukem: Total Meltdown* nevű játékokat ismerek. Hogy ebből most melyikre gondoltok *Duke Nukem 3D* címén, azt nem tudhatom. Mindenesetre a kollégád nem reklamált a kódok miatt. Lehet, hogy ő a *Time To Kill*-re gondolt? Akár igen, akár nem, álljanak itt (kizárásos alapon) a *Total Meltdown* csalásai.

Az energia újratöltése

Megkönnyebbülés? Bizony. Ha egy fürdőszobába jutsz, menj a vécéhez és nyomd meg a háromszöget. Duke könnyít magán, és máris 10 ponttal emelkedik az energiaszintje.

Az egészség visszaszerzése

Lőj szét bármilyen „vizes” tárgyat, például szökőkutat vagy tűzcsapot, és állj be a víz alá. Amint ott ázol, tartsd lenyomva a „cselekvés” (action) gombot, és az egészség lassan újra a régi lesz.

Az összes fegyver

Állítsd meg a játékot és tartsd lenyomva az **(R1)+(R2)+(L1)+(L2)** gombokat, majd nyomkodd végig:      „God” (isten) mód










Az „Options” (opcio

↑, ↓. Ha jól csináltad, megjelenik a menüben a „godmode” opció.

Kifogyhatatlan lőszer

Állítsd meg a játékot és pötyögd be: , , , , +, majd tartsd lenyomva az -et és nyomd meg a  gombot.

Szint kiválasztása

Az epizód kiválasztása képernyőn pötyög be: , , , , , , , , . Ha elég gyors voltál, Duke azt mondja: „Come get some!” és miután kiválasztod a nehézségi fokozatot, megjelenik a szintek listája.

Többszörös csőbomba

Dobj egy csőbombát, majd nyomd meg a \odot és dobj egy másikat. Ismételd a műveletet, míg akár 9 csőbombát is dobhatsz egyszerre.

Titkos szintek

Episode 1

Ahhoz, hogy eljuss a „Launch Facility”-be, menj a „Toxic Dump” szinten a kijárat előtti utolsó megvilágított területre. Egy megrepedt falat fogsz látni, az rejtje a titkos kijáratot.

Episode 2

Az „Occupied Territory”-ban, amikor a kijáráshoz vezető híd felénel jársz, fordulj meg és nézz vissza az irányító-épületre. A tőle jobbra levő oszlopon, magasan fent van egy kapcsoló. Lőj bele a kapcsolóba, és megnyílik (ha szemben állsz az irányító-épülettel) a hídtól balra egy titkos terület.

A „Dark Side”-ban az obeliszk túloldalán van egy repedezett fal. Ez mögött van egy átjáró a „Lunatic Fringe” titkos szintre.

Episode 3

A „Movie Set”-ben a sárga kulcskártya és a műhold mellett van egy USA tábla. Nyomd meg a táblát, és a „Tier Drops” titkos szintre jutsz.

A „Hotel Hell”-ben van egy vízesés, amely egy teleportálót rejt. Szállj be a teleportálóba, és fújd el az égő edényeket, hogy eljuss „Freeway”-be.

Turbó-rúgás mód
Tartsd lenyomva az **[L1]**+**[L2]**+**[R2]**+**[R3]** gombokat miközben megnyomod a **[C]**-et.
A cél elérésének feltétele még, hogy legyen a kezében fegyver. ■

PlayStation

ERŐVONAL

FI '99

ERŐVONAL

A következő csalásokat úgy aktiválhatod, ha a Grand Prix módban helyezést érsz el. A kódokat a helyezéseket közlő (high scores) táblázatba kell beírnod. A „Rings” és „Safety” csalások bekapcsolásához válaszd ki a kívánt csalást a Grand Prix képernyő jobb alsó sarkában, és játssz le egy újabb Grand Prix menetet.

„Rings” csalás: Lehetővé teszi, hogy arany gyűrűket gyűjts verseny közben. A Grand Prix eredménytáblázatba a következő nevet kell beírnod (a kis- és nagybetűk megtartásával): Rings.

„Safety” csalás: Lehetővé teszi, hogy biztonsági autókban- és ellen versenyezz Quick Race módban. A Grand Prix eredménytáblázatba a következő nevet kell beírnod (a kis- és nagybetűk megtartásával): Safety.

Éjszakai verseny: Lehetővé teszi, hogy sötétben versenyezz a monacoi pályán Quick

Race módban. A Grand Prix eredménytáblázatba a következő nevet kell beírnod (a kis- és nagybetűk megtartásával): Nights.

Mindegyik kódot egy-egy újabb Grand Prix módban (bármely pályán, bármely kocsival, bármely sofőrrel) elért helyezéskor kell beírni.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

ERŐVONAL

A főmenüben válaszd a Time-Trialt és jelöld ki a „use competition access code” (verseny-elérési kód használata) opciót. Ha jól írtad be a megfelelő kódot, a csalásokat a főmenüből tudod aktiválni, vagy a Championship, Time-Trial, Duel illetve Tournament opciók alatt.

Minden pálya: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn: L, O, T, S, O, F, F, E, A, R.

Minden kerékpár-fejlesztés: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn: L, O, T, S, O, F, G, E, A, R.

A Trick Trail (trükk pálya) megnyitása: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn: M, O, N, K, E, Y, B, I, K, E.



Két új versenyző: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn: G, O, O, B, E, R, S.

Tükrömód minden opcióban: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn: E, D, O, M, R, O, R, R, I, M.

Gravitáció csökkentése a választott kerékpáron: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn: B, I, G, F, L, O, A, T, E, R. De vigyázz, mert megnehezíti a kétkerekű irányítását!

Rajzfilmes pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn (a negyedik-ötödik és a hatodik-hetedik betűk között szóközt hagyva): T, O, O, N, (szóköz), I, T, (szóköz), U,

P. Ha helyesen írtad be a kódot, Amateur módban a Haworth Hill pályát rajzfilmes grafikával élvezheted végig.

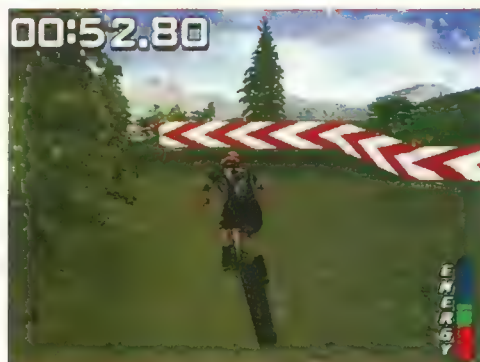
Térháló-rajzos pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn: T, Y, R, E, F, R, A, M, E. Ha helyesen írtad be a kódot, Amateur módban a Waltzmann Path pályát a megrajzolást megelőző térháló-rajz grafikával élvezheted végig.

Pöttyös pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn: L, O, T, S, O, F, D, O, T, S. Ha helyesen írtad be a kódot, Amateur módban a Sunshine Fores pálya olyanná változik, mint egy sok-sok csillagból álló galaxis.

Ürlényes pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn: A, B, D, U, C, T, I, O, N. Ha helyesen írtad be a kódot, Pro módban a Dry River Valley pályát egy űrbeli holdon élvezheted végig.

Lávás pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn: L, A, V, A, L, A, N, D, 2. Ha helyesen írtad be a kó-





dot, Pro módban az Aso Volcano pályát vulkánkitörés közben élvezheted végig.

Virtuális valóság pálya csalás: Írd be a következő betűket a „competition code access” képernyőn (a hatodik és hetedik betű között szóközt hagyva): **J, A, C, K, E, D**, (szóköz) **I, N**. Ha helyesen írtad be a kódot, Pro módban a Cuevas Del Drac pályát virtuális világban élvezheted végig.

SOUTH PARK

ERŐVONAL

A következő kódok és bónusz szereplők eléréséhez válaszd a főmenüből az Enter Cheat opciót és írd be annak a csalásnak a kódját, amelyik a kívánt szereplőhöz tartozik. Miután jól beírtad a kódot, válaszd a főmenüből a Head To Head játékopciót, és a hön óhajtott szereplő elérhető lesz a szereplő-kiválasztó képernyőn.

Chef eléréséhez írd be: **Y, L, O, V, E, M, A, C, H, I, N, E**.

Wendy eléréséhez írd be: **B, C, H, E, C, K, A, T, A, C, O**.

Terrence eléréséhez írd be: **S, R, A, F, T**.

Philip eléréséhez írd be: **P, P, H, A, E, R, T**.

Jed eléréséhez írd be: **J, H, A, W, K, I, N, G**.

Mr. Macky eléréséhez írd be: **A, C, H, E, A, T, I, N, G, S, B, A, D**.

Barbrady biztosúr eléréséhez írd be: **D, E, L, V, I, S, L, I, V, E, S**.

Big Gay Al eléréséhez írd be: **G, O, U, T, R, A, N, G, E**.

Starvin' Marvin eléréséhez írd be: **M, S, L, A, P, U, P, M, E, A, L**.

Mr. Garrison eléréséhez írd be: **V, D, O, R, O, T, H, Y, S, F, R, I, E, N, D**.

Pip eléréséhez írd be: **E, F, I, S, H, N, C, H, I, P, S**.

Jimbo eléréséhez írd be: **Q, S, T, A, R, I, N, G, F, R, O, G**.

Ike eléréséhez írd be: **H, K, I, C, K, M, E**.

Ms Cartman eléréséhez írd be: **K, A, L, L, W, O, M, A, N**.

Mephisto eléréséhez írd be: **N, G, O, O, D, S, C, I, E, N, C, E**.

Az idegen látogató eléréséhez írd be: **T, M, A**.



J, E, S, T, I, C.

A csalások eléréséhez írd be: **Z, B, O, B, B, Y, B, I, R, D**.

Ezek után a főmenüből választható lesz egy csalások (cheats) opció, amelyen belül találsz sérhetlenséget, az összes fegyvert, ki-fogyhatatlan löszert és szintválasztást is.



THIS IS FOOTBALL

ERŐVONAL

A következő kódokat a főmenüben kell beírnod. A kód beírása után válaszd a „exhibition match”-et, válaszd ki a csapatokat és a stratégiát, majd kezd el a játékot. Ha jól írtad be a kódot, hangot fogsz hallani, és amikor elkezd a játékot, a grafika már megváltozott.

Pici játékosok: **[R2], [→], [L2], [L1]**

Nagyfejű játékosok: **[△], [△], [L2], [L1], [L1]**

Kisfejű játékosok: **[R2], [↓], [L2], [L1], [○]**

Melegítő játékosok: **[○], [L2], [←], [R2], [△]**

Fekete-fehér képek: **[↑], [R1], [L2], [R1], [R2]**

Emberi fej a labda helyett: **[←], [L1], [L1], [L1], [R2]**

Bébi játékosok: **[→], [○], [↑], [↑], [R2]**

Topless játékosok: **[↓], [R2], [R2], [R2], [△]**

70-es évekbeli bicajos játékosok: **[L1], [R2], [L2], [○], [R1]**



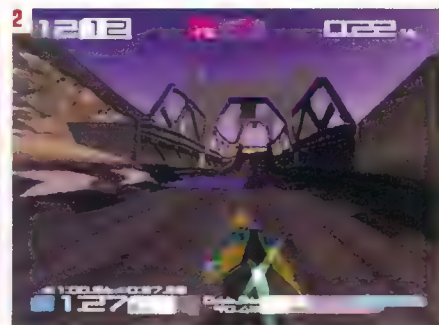
KÉPTELEN VAGY VÉIGIMENNI A PÁLYÁKON ANÉLKÜL, HOGY RIPITYÁRA TÖRNÉD / LÉGPÁRNÁS HAJÓD ORRÁT? ÍME, A LEGJOBB MÓDSZEREK A WIP3OUT NYAKTÖRŐ SEBESSÉGE ES HAJTÚKANYARAI KEZELÉSÉHEZ. MICSODA LENDÜLET...

Wip3out ^{HIVATALOS MEGOLDÁS} 16 Trükkös körök

CORNER 01

PORTO KORA – CHIGANES

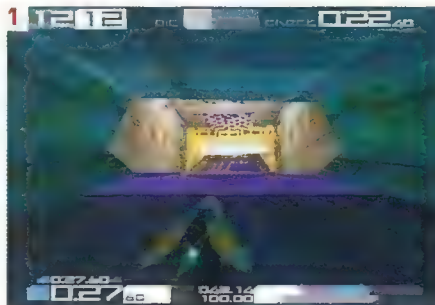
A Porto Kora-i sikanókat nem kell túl nagy tisztelettel kezelned. Ezek veszélyt jelenthetnek a Wip3out-ban, de itt olyankor is lassításra készíted a játék, amikor erre valójában nem is lenne szükség. Ezen a pályán akár még egyenes vonalban is végig tudunk menni, ha megfelelő szögben haladunk. A trükk az, hogy a bal oldali power-up bónusz négyzeteket [1] kell használnunk ideális ívként. Menj át egyenesen ezeken, s így képes leszel arra, hogy egyenesen [2] átrepülj a területen. ■



CORNER 02

MEGA MALL – TUNNEL JUMPS

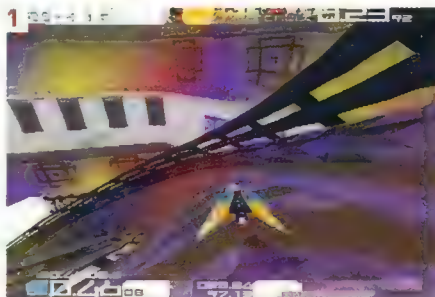
Az alagutakban rád váró ugrások göröngyössé teszik utadat. Elég szűk a pálya, így nem sok helyed lesz középre helyezkedni, hacsak nem vagy teljesen egyedül. [1] Kezdetben tapadj a bal oldali falra, repülj át a turbó-bónuszokon, nyomd neki, ahogy csak bírod. Az első ugratás után menj át jobbra. Az ugratók [2] elég kemények, de nincsenek köztük csalo kanyarok; így nem kell pánikolnod. Emeld fel a járgány orrát, hogy az áthaladás kellemesebb legyen. ■



CORNER 03

MEGA MALL – THE DOWNWARD SPIRAL

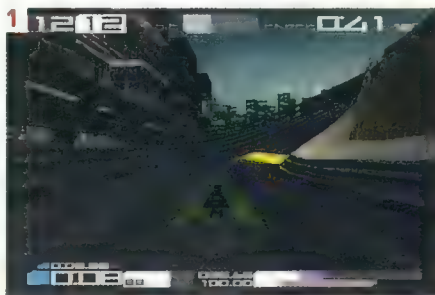
A pálya egyik legfontosabb része, ahol gyakran elődöl, ki nyeri a versenyt. Jobbról hajts rá [1] a turbó-bónuszra. Hacsak nem haladsz túl gyorsan, hajts kicsit késve a kanyarba és a pálya közepén maradv kanyarodj. A spirál [2] remek hely az előzésre, hiszen a többi verda szép higgadtan halad. Ahogy a sebességed nő, a kanyarok is nehezebben vehetők be, így vedd le a lábad a gázzól. Orrot fel a legalján, s vége is a szintnek. ■



CORNER 04

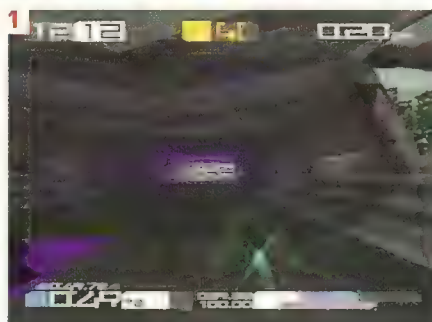
SAMPA RUN – NAVY FIRST CORNER

Az első kanyart maxigázzal is megközelítheted, de vigyázz, ne ess ki a versenyből. Erre annál a pontnál van a legnagyobb esélyed, ahol elérnéd a maximális sebességet [1], és a spirál meredeken jobbra felfelé tart. A rámpa alja előtt használd a jobbos légféket, s egyenesen mész majd fel. Ha örök életűnek érzed magad, a hyperthrust (hipertolóerő) [2] segítségével még jobban rákapcsolhatsz – de ne vidd túlzásba. Innen már karikacsapás a boxutcába jutni... ■



SAMPA RUN – THIRD TUNNEL SECTION

Először gyakorlatilag vakon kanyarodsz jobbra. Megtévesztően szűk a hely, és még lefelé is kanyarodunk – egy helyen egyáltalán nem látni a napfényt. Nehéz felmérni a röppályát az alig látható irányjelző nyilak segítségével. Haladj a jobb oldalon **[1]**, azután húzódj balra, majd jobbra a légfék segítségével **[2]**. Mivel semmit nem látni, a kanyarodásban nagy szerepet játszik az, hogy megérezzük-e, mikor kell kanyarodni. Egy nehéz jobbkezes kanyar jön, ahol újra csak használnod kell a légféket. ■



STANZA INTER – THE LEFT-HAND PATH

Az első pár sarok után egy kanyargó alagút és egy szűk járat közül választhatunk – utóbbi a helyes útvonal **[1]**. Az alagút túl sötét ahhoz, hogy gyorsan haladjunk át rajta. A bal oldali járaton gyűjts sebességet és készülj fel egy újabb hepehupa-sorozatra. Tartsd fenn az orrod. Egy agyafúrt síkán vár rád. Óvatosan kezdj el jobbra kanyarodni, majd elhaladsz egy piros Advance (előrehaladás) jel alatt **[2]**. Szép egyenletesen húzódj a bal kanyar belső ívére, s az egyenesbe érve magadhoz ragadhatod a vezetést az alagútból felbukkanó hajók között. ■



STANZA INTER – SILENT TANK

Miután megbirkóztál a bal (vagy jobb) oldali járáttal és pár éles kanyarral, tövig nyomott gázzal száguldhatsz a rajt/cél vonalhoz **[1]**. A gyors, mozgékony ujjmunka átsegít majd a felfelé ívelő rámpa felé vezető szűk síkán. Ha már észrevetted a síkánt, maradj a bal oldali fal mellett; így lassítás, vagy ütközés nélkül érsz fel a rámpára **[2]**. A tetején húzd fel a járgány orrát, így nem kell fékezned ahhoz, hogy bevedd a közeledő jobbst. ■



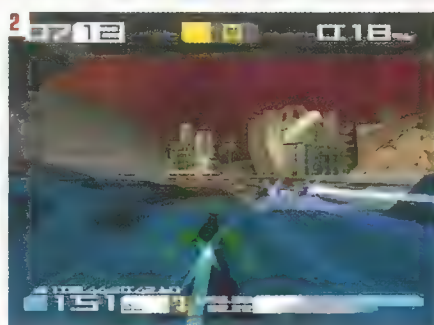
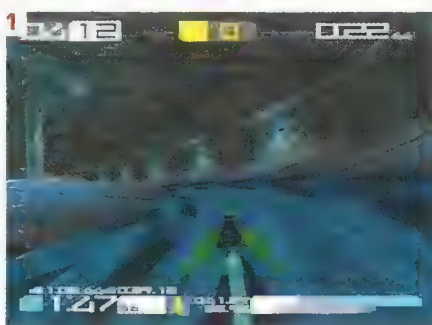
HI-FUMI – JAILBIRN OPERA ALERT!

Ezt a 90 fokos jobbkezes felépítése teszi nehézé. A pálya már akkor is jobbra kanyarodik, amikor a kezdetéhez érünk, így nehéz látni, de legfőképp kiválasztani az ideális ívet. Középre helyezkedve finoman beveheted a kanyart, így ideális pozícióba kerülhetsz **[1]**. Ha a biztonsági jelet látod, térj ki balra és lépj a légfékre – de keményen! Ha ez nem sikerülne, maradj középen, s használd mindkét légfékedet a lassításhoz **[2]**. Időt veszíthetsz, de még mindig nem annyit, mint egy csúnya bukásban. ■



HI-FUMI – SILENT LANE TOWER

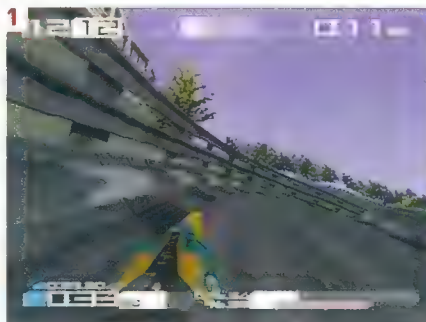
Megbánhatod, ha túl nagy sebességgel hajtasz be ebbe az alagútba. A bal oldali fal közelében maradv kezd a futamot, mert az alagút is balra fordul **[1]**, de amikor kiegyenesedik, maradj középen, különben felkenődhetsz a falra. A légfék nélkül is megpróbálhatod ezt, bár a hajó fara (akár túlzott mértékben is) kicsapódhat; mindenképp vedd le a tolóerőt. Az alagút túl szűk ahhoz, hogy hibázhass. Előzni? Nono **[2]**! Meg se próbáld; sőt, inkább maradj le, ha egy másik hajó nyomába érsz. ■



CORNER 10

P-MAR PROJECT –
LENNING CURVE

Az első néhány kisebb kanyar után épp nőni fog a sebességed, amikor ezen a felfelé vezető jobboson vezet át az utad **11**. Nem kell feltétlenül lassítanod, az emelkedő amúgy is csökkenti a sebességedet. Ha balra maradsz, az út megnyílik előtted, ami először éles kanyarnak tűnik, így könnyen bevezethető **12**. Ha megtaláltad a megfelelő ívet, akár a hipertolóerőt is segítségül hívhatod a lendület megtartásához. ■



CORNER 11

P-MAR PROJECT –
MASSIVE JUMP

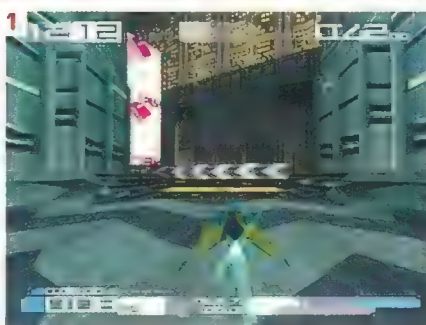
Ezt a hatalmas repülést kivételesen jól kell kivitelezned. Ideális helyen vagy ahhoz, hogy átrepülj a vetélytársad fején, miután sebességedet felturbóztad **11**. Orrodát emeld a magasba, amint neki lendülsz a pályának **12**. Lendoláskor nehéz kanyarok jutnak osztályrészedül, így azonnal a landolás után sebességedet jól le kell csökkentened, ha ép bőrrel meg akarod úszni. A másik P-Mar ugratótől eltérően a hipertolóerő nem elég ezeknek a sarkoknak a legyőzéséhez. ■



CORNER 12

MANOR TOP – TRICKY START

A Manor Top egyéni eset; itt nem igazán hasznos turbóval és maxigázzal indulni. A kezdő egyenes után csúnya bal kanyar jön **11**, mely bolondját járatja veled, ha túl gyorsan haladsz. Ha jól akarsz, maradj középen, használd mindkét légféket és húzódj balra. Így túljutsz a sarkon, és fel tudod venni a power-up bónuszt a kanyar jobb oldalán **12**. ■



CORNER 13

MANOR TOP –
HINT-AND-TURN

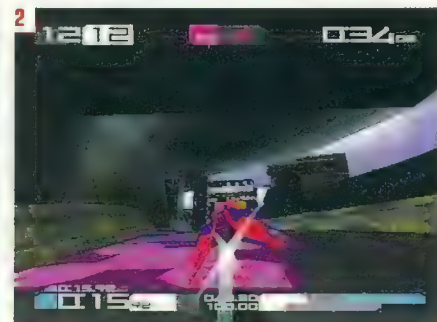
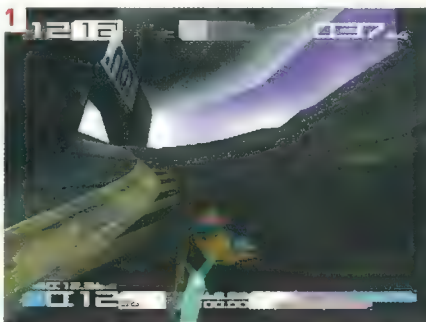
Ha látod a barázdázott kék és fehér irányjeleket **11**, készülj fel erre a nagy koncentrációt igénylő, kellemetlen kanyarsorozatra. Kipróbálhatod azt is, hogy csak egy légféket használj, de – hacsak nem csigatempóban haladsz – hamar rádöbben, hogy mindkettőt használni kell ahhoz, hogy továbbmehess. Néhány kanyart le is vághatsz, mivel rés van az oszlop és maga a sarok között. Más sarkokon húzódj földre, majd éles szögben vedd be a kanyart **12**. ■



CORNER 14

TERMINAL –
UPWARD SPIRAL

A kezdő egyenesből minden probléma nélkül érkezel ide. Közelíts jobbról és fordulj balra, a belső sávban indulj felfelé **11**. Szabályos időközönként turbó-bónuszt találsz, amelyek segítenek tartani a tempót **12**. Törődj a hipertolóerővel és vedd figyelembe azt is, hogy a boxutcába ezen a pályán nem könnyű bejutni. Amikor felbukkansz a tetőn, állítsd be az orrszögedet, így nem fogsz túl keményen landolni az egyenesben. Figyelemmel kell lenned az eléd kerülő kanyarok iránt is. ■



TERMINAL – TREACHEROUS TUNNEL

Miután túljutottál a felfelé vezető spirált követő egyenesen, egy olyan alagútba jutsz, amely rutinpályának tűnik [1]. Bár az első kanyar nehéz dió, a többi már nem halálos. A valódi gondok az alagút fele táján jönnek; egy hirtelen, szívatós balos vezet be őket. A kanyar belső sarka meglehetősen hosszan elnyúlik, így igen könnyű elnézni. Így a belső vonal helyett középről közelítsünk és a légfékek segítségével csússzunk át a sarok közepe, illetve külső része táján. Így a jobbra található power-up bónuszt is felszedheted. ■



TERMINAL – NARROW CORNER

A problémát, amelyet ez a kemény jobbkezes okoz, tovább súlyosbítja a szakasz hihetetlen szűk mivolta – kevés helyed van hibázni... Ha egy kicsit is túlzásba viszed a sebességet, azonnal megtréfál az alagút. Előbb vagy utóbb úgyis karambolozol, de azért próbálgasd csak versenyzői vénádat. Gyors tipp? Próbálj egyszerre mindkét légfékkel lassítani, egész addig, amíg a jármű nem engedelmeskedik neked [1]. Orrodát fordítsd lefelé, miközben körbemész és visszanyersz valamennyit a sebességedből, amint kecsesen repülsz az alagútban. ■



FLOTTÁNYI LÉGPÁRNA

Feisar A kezdők kedvence. Nem épp a világ leggyorsabb hajója, de masszív felépítése, vezető-barát kezelése és jó gyorsulása révén a zöldfülűek könnyedén élük meg az első karambolásokat és bukásokat.



Goteki45 Az erős pajzs segítségével lehengetheted ellenfeleidet ezzel a méretes doboznyi ipari zsírral. Jó oktatójármű, de talán ennyi is a Goteki45 egyetlen igazi erőssége. Kidalgozatlan és kulturálatlan...



Aq-systems Az érzékeny kormányzás a forduláskor jöhet jól; mindent egybevetve kellemes vele utazni. Viszont nincsenek meg benne azok a tulajdonságok, amelyekkel a tapasztaltabb ellenfeleket is legyőzhetsz.



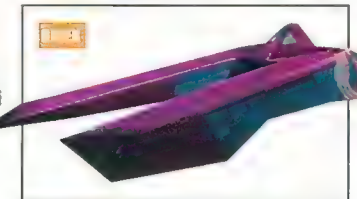
Piranha Csúcsminőségű kezelése már-már selymes finomságúvá teszi az utazást vele; különösen hosszabb kanyarokban és könnyebb pályákon. A gyenge pajzs-energia miatt jobb elkerülni a kemény fiúkat. Repülő képességeiddel dicsekedhetsz te is, de a nagy balhékból azért inkább maradj ki.



Auricom Az Auricomot érdemes kipróbálni. Még egy, általánosságban jó jármű... és ugyebár „lassan járj, tovább érsz”. A versenyek és az összecsapások azonban arról tanúskodnak, hogy igazából egyik területen sincs meg az a bizonyos isteni szikra. A hangulat azért mindig jó a fedélzeten.



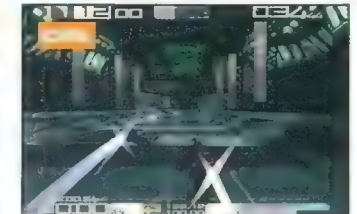
Qirex Ez az egyik veterán szabaduló a mezőnyben. Nagy, kemény és gyors, de kanyaríva idegesítően nagy, így nehéz megfelelő sebességgel venni a kanyarokat és a sikánokat.



Assegai Gyors és jól manőverezhető. Ez a mozgékony mestermű a hozzáértők kezében csodafogattá válik. Ezen a hajón utazva az embernek amolyan racer-feelingje van. Vigyázni kell azonban papírpilóta-minőségű védőpajzsára, amely könnyen törik és gyullad.



Icarus Rejtett légpárnás! Ez a hajó olyan titkos, hogy még a Psynosis sem rendelkezett a rajzával. Bár nehézkes a startnál, az Icarus olyan sebességgel suhan később, amely igen hamar maga mögött hagyja a tisztelgő tömeget. ■



TELJESEN FELSPANNOLTAD MAGAD A RADIKÁLIS TONY HAWK FORMABONTÓ MOZGÁSAIN? ÍME, LEÍRJUK NEKED, HOGYAN SZEREZHETED MEG AZ ELREJTETT VIDEOSZALAGOT ÉS A „S-K-A-T-E” BETŰKET

Tony Hawk's Skateboarding

HIVATALOS
MEGOLDÁS

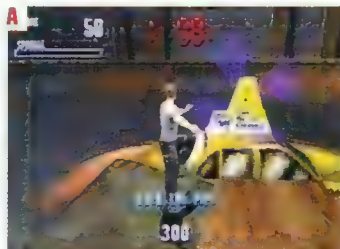


WAREHOUSE: WOODLAND HILLS

A „S-K-A-T-E” BETŰK MEGSZERZÉSE

- [S]** Ugorj át a résen a raktár bal oldalán lévő két rámpa között. Holt könnyű.
- [K]** Az S után gurulj a jobb oldalra, és a falon hajts végre egy 180-ast. Elkapod a második betűt, s már úton is vagy a következő felé.
- [A]** Ez a taxi felett lebeg.
- [I]** Tartsd a sebességet, és félcsövez egyet. Egy ollie-val megoldhatsz a feladatot, egy vagány 360-as pedig plusz pontokat hozhat.
- [E]** Végül ugorj fel az ajtótól balra

található peremre, amely az első rámpánál van, ahol lejöttél. Fékezz egy nagyot és elkaphatod az utolsó betűt.



AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

Egészen könnyű, de látványos. **[1]** Repülj le a jobb kéz felőli rámpán a kiindulási pontról, és a csőről hajts végre egy nagy ollie-t **[2]**. Az üveg betörése érdekében menj át a rejtett szobán, és szedd fel a szalagot. ■



SCHOOLHOUSE: MIAMI

A „S-K-A-T-E” BETŰK MEGSZERZÉSE

- [S]** Fordulj balra az első ugrást követően, majd a bal oldalon maradv száguldj le a lépcsőn. Ugorj a korlátra és csikorogj le, közben pedig vedd fel az utadba kerülő betűt.
- [K]** A lépcsők után használd a két minirámpát, hogy felugorva elérhesd a betűt.
- [A]** Nézd meg a bal oldali posztert az ugrás közben, és ugorj fel a második korlátra.
- [I]** Könnyű. Már kilométerekről látszik. Kövesd a félcsövet, majd gurulj a fal tetején.

[E] Lendülj neki a két pózna között, és csikorogj végig a középső korláton az utolsó betű behappolása érdekében.



AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

A tetőről ugorj jobbra, a rámpára. Hajolj le a korlátok között, s ugorj a bal kéz felőli rámpáról a lapos tetőre **[1]**. Gurulj le a pallón, vagy ugorj a mennyezetre. Ugorj le a végén **[2]**, s kapd el a szalagot. ■



MALL: NEW YORK

A „S-K-A-T-E” BETŰK MEGSZERZÉSE

[S] A második lejtő után ugorj fel a korlátra a bal oldalon, és szedd fel a betűt útközben.

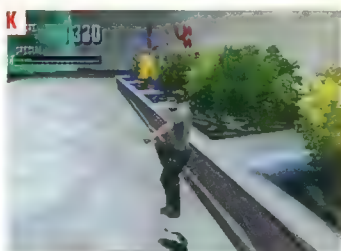
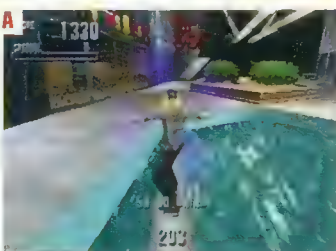
[K] Térj ki jobbra, amint áttörsz a bejárat üvegén. A betűt egy bokorban találod. A növénycserepek széléről elérheted.

[A] Menj le a vizes mozgólépcsők előtt és haladj a fehér rudakon, amelyek a víz felett ívelnek át. Útközben magadévá teheted a betűt is.

[T] A mozgólépcsők után ugorj a

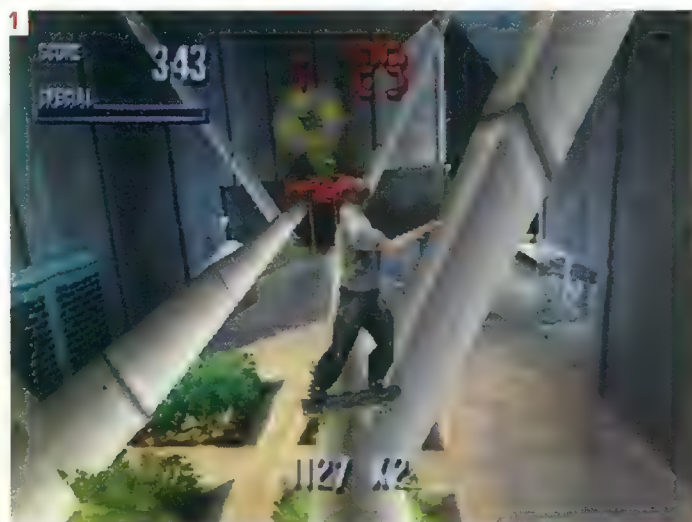
központi tömbre és zúzz az áruházi jel utáni íven.

[E] Egy mezei ollie-val az első rámpáról a levegőbe emelkedhetsz, s már tied is a betű.



AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

Ez az elrejtett videoszalagos dolog egyre macerásabb lesz. Tűzz át az áruház előterén és tarts jobbra, a K betű felé. Ne menj bele a vízbe, hanem söpörj el a rámpa és a jobbra található vörös kocs mellett. A most következő rész nehéz dió. Ugorj egy nagyot az utolsó rámpáról és a fehér tetőgerendán landolsz, amely a lenti medence felett nyúlik át **[T]**. Suhanj a végéig és egy ollie révén tied lesz a szalag. Ha elrontod, vissza kell menned a vízesésekhez és próbálhatod újra az egészet. ■



DOWNTOWN: MINNEAPOLIS

A „S-K-A-T-E” BETŰK MEGSZERZÉSE

[S] Először ugorj le a rámpáról, rá a peremre, a végén egy ollie-val gyere le, aztán haladj végig a korláton. Ennek a végén egy ollie-t csinálj, hogy biztosan elérd a betűt.

[K] Ha tiéd az első betű, menj a jobb oldali útra és keresd az üveghomlokzatú épületet. Zúzd át az ablakot, és ugorj fel a rámpára a fent várakozó betűhöz. Egy ollie-val gyere ki az ablakon, s plusz pontokat kapsz.

[A] Suhanj körbe a startpontról és egy ollie-t végrehajtva kerülj a hátsó peremre. Felelted, az elektromos vezetéknél láthatod a betűt; tarts balra és kanyarodj be a következő rámpánál. A vezetékek alatt

egy nagy rámpa van, amelyet igénybe véve egy ollie után a betű birtokában röppensz tovább.

[T] Ugorj fel a fal mellett leparkolt autószállító hátsó felére, a másik végén egy ollie-val ugorj le és repülj át az ablakon. Kövesd a tetőre vezető utat; a T pont útba esik.

[E] Úgy tűnik, ez a legkönnyebb betű a szinten.

Menj le a szökőkutas teknőbe és ugorj át a tetején.



AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

A nehézségi fokozat itt még durvább. Forogj körbe a start után, és ugorj a következő szintre. Tarts balra, amíg észre nem veszed a teherkocsit, ugorj fel a farára, majd egy ollie-t alkalmazva zúzz át az ablakon. Kövesd a járatot a tetőre és kerülj ki az üveghangárt, aztán menj az előttem lévő rés felé. Egy kis fedett teknőben találod magad; a peremen fokozd a sebességet és a kijáraton át suhanj tova balra. A szalag a levegőben riszálja magát; ha levadásztad, egy második teknőben **[T]** landolsz, ahol még összeszedhetsz néhány pontot. Ha eltéveszted a tetőt, meg vagy löve, mert a maradék idődet arra kell elpazarolnod, hogy visszamenj oda. ■



DOWNHILL JAM: PHOENIX

A „S-K-A-T-E” BETŰK MEGSZERZÉSE

[S] Az első betű elég könnyű falat. Kerüld ki a jobbra található csöveket és ugorj el a szegélyről az előtted elnyúló első rámpára. A betű a perem felett lebeg, a tetőről ollie-t végrehajtva kapd el a betűt és zúzz a falhoz a túloldalon.

[K] A boltív alatt egy másik rámpát látsz, amely pár csőhöz vezet. Ezek tetején ücsörög a K betű.

[A] Ezt a betűt kétféleképpen is elkaphatod. Az egyik az, hogy a félcső jobb oldalára röppensz. A második az, hogy körbeforgás után követed a kis rámpát, amely a szikla bal oldalához vezet. A tetőn egy csövet találsz, menj át a felső sorhoz és ugorj le trükkösen a falról. A betű már a tied is.

[T] Az alsó szinten gurulj át az

alagúton, amely a torony oszlopaitól indul. A betű megjelenik előtted.

[E] Ez nem piskóta. Maradj a pálya jobb szélén, és egy trükkel röppenj a felső szintre. A cső szélei között növeld a sebességed, majd – amikor már csak úgy repesztesz – zúzz át a jobb oldali csövön, és egy másikon landolsz. Menj a végéig és az utolsó betű is a birtokodba kerül.



AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

Mindenki egyetért abban, hogy ez a játék legnehezebben megszerezhető szalagja, amelynek begyűjtéséért hajszál pontosnak kell lenned. Ahogy elhagyod a sziklaboltív bal oldalát, menj fel a rámpára, majd át a tetőszinten, ahol az A betű volt. A végén, bal oldalt egy másik vezetéket látsz, menj át a másik oldalra **[1]** és falimunkázz kicsit **[2]** a rámpa nélküli területen. A nagy kőoszlop tetejéről hajts végre egy ugrást, kövesd a jelet, és a falon menj a második részhez ahol újabb nagy ugrás vár rád. Tarts jobbra és – elegendő sebességgel – eléred a szalagot, amely a középső oszlopon bújik meg. Ha bénázol, az egész pályát kezdheted újra, mert nincs időd arra, hogy újra megkeresd az utat. ■



STREETS: SAN FRANCISCO

A „S-K-A-T-E” BETŰK MEGSZERZÉSE

[S] Ha leérsz, tarts balra és menj a nagy épületbe vezető rámpához.

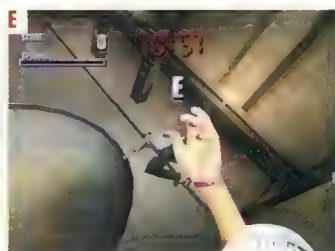
[K] Az elején maradj bal oldalt és a rámpa segítségével menj át az üvegablakon. Lassíts le, és három-négy fokot lejjebb menve ugorj a betű tetejére.

[A] China Town az úticél, kerüld ki a rendőrökcsikát és menj fel a dombra a negyedcsövekhez a betűért.

[T] Ugorj le a kis rámpára jobb oldalt, amint lefelé mész China Townból. Maradj a felső peremen. Egy szobába jutsz, ahol már vár rád a betű. Menj ki a megfelelő ajtón és visszajutsz alulra.

[E] A pavilon túlsó oldalán egy

rámpát találsz, amely egy nagy üvegablakhoz vezet. Hajts fel erre nagy sebességgel és az utolsó pillanatban csinálj egy ollie-t, majd repülj át az üvegablakon. Innen már látod a betűt, amely a szépen kidekorált teknő felett lebeg. Ugorj be és trükközz párat. A peremről ugrálj a magasba egész addig, amíg el nem éred a betűt.



AZ ELREJTETT VIDEOSZALAG

Menj le a dombról az utcához és az első kereszteződésnél fordulj jobbra. A legvégén, a legutolsó épület mellett egy negyedcsövet találsz épp az út vége előtt. Menj fel rá, és használd a fenti platformot, aztán menj körbe az épület körül **[1]**. A tetőn használd az első rámpát, majd lódulj neki a másodikon **[2]**. Zúzz át az üveg-tetőn, estedben pedig elkaphatod a szalagot. ■



A VERSENYEK

A Tony Hawk legtöbb szintje viszonylag könnyű, legalábbis azt tekintve, hogy pár nekifutásból végigmehetünk rajtuk és elég szalagot gyűjthetünk a következő szintre... bár a Downhill Jam: Phoenix talán kivételt képez.

Amikor a versenyekre kerül a sor, rögtön más a helyzet. Sikert elérni ezeken csak jó csomó pont begyűjtésével lehet, a felszedett cuccokért nem jár ingyen videó. Ahhoz, hogy pontokat szerezzünk, kidolgozott, bonyolult és vakmerő trükköket kell végrehajtanunk. Ez azt jelenti, hogy csak tapasztalt deszkásként tudunk végigmenni a szinten.

Az első rész Chicagóban egész könnyű, bár ez az elején nem feltétlenül látszik így. Először az első korláton kell végigmenni, majd a bal oldali félcső következik, ahol jó pár pontra szert tehetünk. Ha a siklást és a felszedett dolgokat helyezzük a középpontba, ennyi elég is a szint végigjátszásához. Ha nem erre összpontosítunk, ott a teknő és a többi korlát, melyek segítségével felpumpálhatjuk a pontszámot.



A második rész a portlandi Burnside-ban maga a rémálom. Amikor először hajtjuk végre izzadságos munkával elsajátított trükk-repertoárunkat, csak nézünk majd, mint Rozi a moziban, amikor a bírók 40 pont alatti pontszámmal szűrik ki a szemünket. Ez azért van, mert a többi versenytársahoz képest gyengék vagyunk, és sokat kell még gyakorolnunk a különféle trükköket. A transzfereket érdemes a lehető legtöbbet használni, ez ugyanis jó adag bónuszt termel. A túlsó végen a teknőben szintén begyűjthetünk pár pontot. Az erős kezdés után azért maradjon lendületünk, és minimum 18-20 ezres pontszámot célozzunk meg a futamokon.



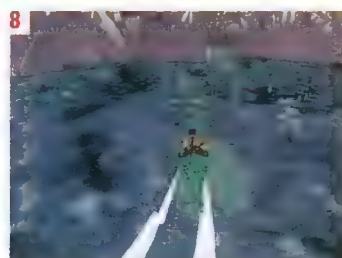
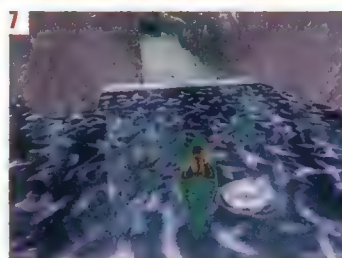
Az utolsó rész Roswellben, Új Mexikóban szintén rémséges. Jó ötlet, hogy a félcsöveken gyűjtsünk össze egy valamirevaló pontszámot, de ez még nem feltétlenül elég az üdvösséghez. Eddigre már trükkorozatokat is végre kell tudnunk hajtani. Ha ügyesen csináljuk ezeket, megnyerjük a szintet. Maradjunk csak a jó öreg, látványos trükköknél, mert ha túl sokat zakózunk, vereség lesz a sorsunk.... ■



A JÁTEKOSOK A VILÁG MINDEN RÉSZÉN LARA LEGÚJABB FELDEDEZÉSEIVEL VANNAK ELFOGLALVA, ÍGY TALÁN AZ SEM CSODA, HOGY PÁRAN KÖZÜLETEK MÉG MINDIG A **TOMB RAIDER 3** KIHÍVÁSAIBAN MERÜLNEK EL. ÍME EGY KIS SEGÉDLET, A TÍZ LEGNAGYOBB AKADÁLY LEKÜZDÉSÉHEZ...

HIVATALOS
MEGOLDÁS

Tomb Raider 3



INDIA

TEMPLE RUINS: THE SUBMERGED SKEWERS

[1] A templomromokból való kijutás kulcsa egy sziklán van a medence alján, egy fal mögött. Ha lemerülünk a mélybe, két ellentétes áramlás között találjuk magunkat. Óvatosan nézzünk körül, s a fal mindkét oldalán emelőkarokat találunk. Balra fordulva a fal felé úszunk [2] és az áramlat a cövekek felé sodor minket, ahol – ha elég gyorsan tempózunk – a karhoz juthatunk anélkül, hogy karóba húzná minket a sodrás. Gyorsan rántsuk meg, majd azonnal induljunk a hátsó falhoz, s ismételjük meg ezt a másik emelővel is. Ha ezt is meghúztuk, elérjük az utolsó kulcsot.

RIVER GANGES: THE HIDDEN HANDHOLD

[3] Ha a bicajyszerűséggel leparkoltunk a nagy kapunál, másszunk be az udvarba, szemünket pedig tart-

suk a bal oldalon, amint kibukkanunk a kulcsos kamrához vezető kis alagútból. Itt egy kőoszlopot látunk, alján peremmel [4]. Ennek segítségével átugorhatunk a közeli fára, majd ennek főágairól a falra, ahol a második kulcsot is birtokba vehetjük.

SOUTH PACIFIC

CRASH SITE: THE IGNITION KEY

[5] A második slusszkulcsért el kell jutnunk a nagy üregbe, ahol a T-Rex múmiával randevúzunk. Lépteinket szaporázva menjünk a repülőgép orra felé azon az oldalon, ahol az ajtaja van, és már ott is találjuk magunkat. Menjünk a borostyánnal borított sziklához és ugorjuk át a kis háromszögletű követ. [6] Hirtelen egy hasadék jelenik meg előttünk, amelybe nagy valószínűséggel be is pottyannunk. Kövessük a járatot a bömbölés felé, és hamarosan farkasszemet nézhetünk a nagy, izzadt gyíkkal.

MADUBU GORGE: THE BIG PLUG

[7] Ha egy karcolás nélkül végigmen-tünk a zuhatagokon, már-már mester-nek mondhatjuk magunkat. Amint túl

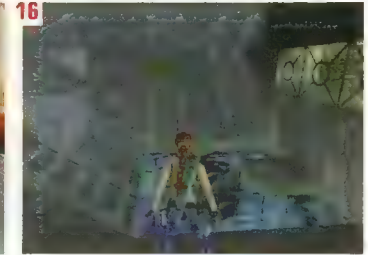
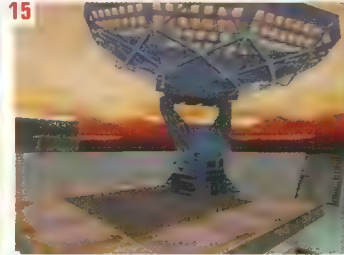
vagyunk ezeken, egy olyan szobában találjuk magunkat, ahol egy nagy dugasz állja utunkat. A lefelé vezető út zsákutca, így valamivel érdemesebb a másik kijáratot használnunk még akkor is, ha ez lehetetlennek tűnik [8]. Emelkedőn kell felfelé haladnunk, s bár az erős áramlat lefelé nyom minket, megoldható a feladat, ha keményen evezünk. Az emelkedő tetejéről körmönfont csapdákhoz, majd végül a következő szinthez jutunk.

LONDON

ALDWYCH: TWO BUTTON TIMER

[9] Az állomás hátsó részén lévő járatok egyikében két gombot találunk egy falon, melyek a közeli ajtókat nyitják. Kapcsoljuk át a jobb oldali kapcsolót és sprinteljünk át a távolabbi ajtón a következő szobába. Az itteni gomb a középső szoba plafonjának csapda-ajtáját hatástalanítja. [10] A falhoz visszatérve nyomjuk meg ugyanazt a gombot és fussunk körbe a középső szobába, ahol egy újabb kapcsoló vár ránk. Végül a bal oldali kapcsolót kell működtetnünk az utolsó ajtó kinyitásához, majd belépünk a





medencés szobába, és magunkévá tesszük Salamon kulcsát.

ALDWYCH: THE TICKET MACHINE

[11] A megmenekülésünk érdekében kell szereznünk egy napijegyet. Kommunizáljuk el a jegyiroda karbantartó-kulcsát, ugorjuk át a nagy lyukat a jobb kéz felőli mozgólépcső végén, majd fussunk a peron végére **[12]**. Itt dugjuk a kulcsot a zárba, kapcsoljuk fel az állomás világítását, és a peron végén megtaláljuk a földön csillogó fémpénzünket. Ezt dobjuk be a középső jegyautomatába, és vegyük át jegyünket, mellyel a következő szintre juthatunk.

NEVADA

DESERT: GREAT LEAP FORWARD

Ez is egy az optikai csalódások kö-

zül, amelyeket a játék tervezői bizonyára nagy élvezettel dolgoztak ki **[13]**. Miután a lopakodó bombázó elrepült mellettünk, kövessük az ösvényt a szikla szegélyén, s haladjunk a völgy közepén található nagy oszlop felé. Túl messzinek tűnik ahhoz, hogy átugorjunk rá, de a látszat csal **[14]**. Nekifutásból rugaszkodjunk el a peremről; így elérhetjük a kapaszkodót, amelynek segítségével felhúzzuk magunkat. Súlyosan nehéz.

HIGH SECURITY COMPOUND: THE INVISIBLE LEDGE

A mellékakna alján lévő kicsi helyiségből meg kell próbálnunk kikapcsolni a víz alatti propellert, így jó esetben egy darabban úszhatunk át a következő szakaszba. Mássunk fel a szoba közepén leledző tömbre aztán

ugorjunk arra az emelkedőre, ahol a ketrec van. Innen a sarkokban található kis, háromszögletű peremek segítségével körbeugrálunk a szobán. Az árnyékban nem könnyű észrevenni őket, így jobb lesz óvatosnak lenni.

ANTARCTICA

THE FOUR PIPES

Ha felmáshatunk az első jeges alagút utáni toronyra és leugrottunk a központi helyiségbe (Operations Room), némi furfanggal felkapcsolhatjuk az elektromos hálózatot. A falon látható képen megismerjük a csőrendszer alaprajzát, amely megmutatja, hogyan kell elfordítanunk a szelepeket ahhoz, hogy a pumpák beinduljanak **[15]**. Menjünk ki innen, majd ugorjunk le a nagy tartályok alatti részbe,

ahol szembetaláljuk magunkat az előbb említett szelepekkel. Állítsuk őket vörös, zöld, vörös, zöld kombinációba és a generátor ajtaja kinyílik. Vár ránc a következő pálya.

LOST CITY OF TINNOS: THE GREY DOOR

Induljunk el a jobb oldali járaton és egy tüskés hengerekkel ellátott szobában találjuk magunkat. Az emelkedő tetején egy maszk leledzik. Álljunk rá arra a pódiumra, ahol a maszk volt, arccal a hátsó fal felé, nézzünk jobbra, és remélhetőleg szemünkbe ötlök a kis kőajtó, amely épp most nyílt ki **[16]**. Nehéz észrevenni, de ha sikerült, ugorjunk át rajta és megtaláljuk a világos aknához (Light Shaft) visszavezető utat. ■

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

SZIGORÚAN TITKOS

• TOP SECRET-BEN ELMONDUK,

HOGYAN NYERJÜNK BAJNOKSÁGOT AZ LMA MANAGERREL, S HOGYAN ERŐSKÖDJÜNK A STAR WARS EPISODE I JÁTÉKKAL

• PLUSZÍ MEGMUTATJUK,

HOGYAN SZEREZHETÜNK LAZA GÓLOKAT A FIFA 2000-BEN, HOGYAN KELHETÜNK BIROKRA EGY REX-SZEL A DINO CRISIS-BAN, S HOGYAN ÉRHEJTÜNK EL A MAXIGÁZT A OTAR-BEN

HA TÖBB SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED A LEGÚJABB JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATBAN, FIGYELMEDBE AJÁNLJUK A RÖVIDESEN A BOLTOKBA KERÜLŐ HIVATALOS PLAYSTATION TIPP MAGAZINT!

ELŐZETES

2000 FEBRUÁR

PlayStation Magazin
MOST WANTED

JÁTÉKOK, AMIKÉRT MINDENKINEK RESZKET A KEZE, HOGY VÉGRE JOYPAD-RA KAPHASSA ŐKET

- 1. MICRO MANIACS**
Codemasters
Multi Tap megvan, a foteleket beigazitottuk, és a küzdelem talán már el is kezdődött!
- 2. DRIVER 2**
GT Interactive
A reggeli vezetés a munkahelyre nem adja meg ugyanezt az érzést, mint az autós üldözések
- 3. BIOHAZARD: GUN SURVIVOR**
Eidos (well, hopefully)
Resident Evil egy G-Connal, és a PSM-nek máris rángatózik a mutatóujja
- 4. SPEEDBALL 2100**
Empire Interactive
Nagyon várjuk már a jövőbeli labdajátékot, úgy, hogy jobb, ha csipkedik magukat a fejlesztők
- 5. PLANET OF THE APES**
Fox Interactive
A játék, amire már 20 éve várunk

HOVA A FENEDE TUNHETETT EZ A JÁTÉK?
A PSM LEVADÁSSZA AZ AKCIÓ KÖZBEN
ELTUNT JÁTÉKOKAT

Prince Naseem Boxing

Codemasters

Bár már egy éve a polcokon kéne lennie, a Codemasters jó kis verekedőse még stabil kiadási dátummal sem büszkélkedhet. Legutolsó hír? Egy újralapált demo már úton van, és Nast kicserélik Myke Tysonra az amerikai verzióban. Áprilisi megjelenésről suttognak mostanában.



Rally Masters 078

Az Infogrames egy újabb versenyre invitál



Theme Park World 080

Szórakozni akarsz? Először építsd fel a vidámparkot!



Rollcage Stage II 081

Ez lenne netán a WipEout kerekeken?



Beatmania 082

Konami szannak hála, nyomhatod mint DJ



Cool Boarders 4 084

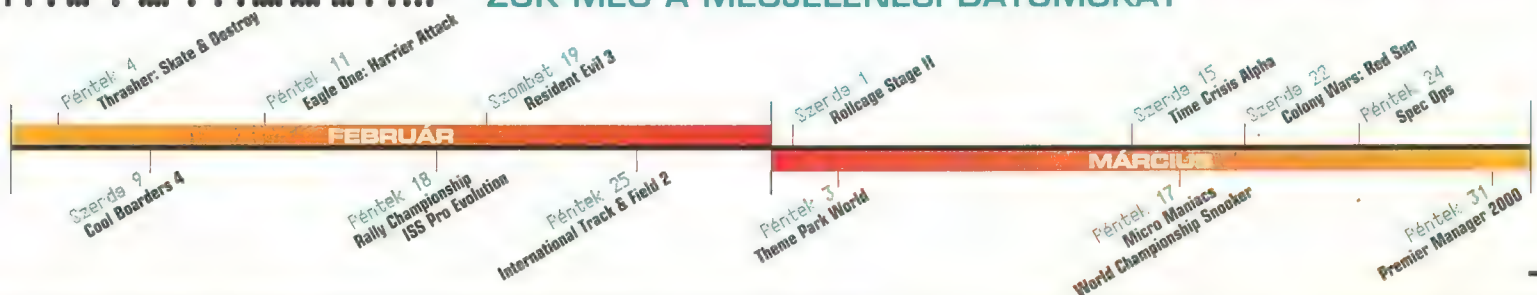
Deszka és hó együtt a 989 Studio találásában

The Dukes Of Hazzard 085

Spintex és a 989 Studio találásában

KÖVETKEZIK...

NÉHÁNY JÁTÉK EREJÉIG PILLANTSUNK A JÖVŐBE, ÉS NÉZÜK MEG A MEGJELENÉSI DÁTUMOKAT



Rally Masters Race Of Champions

MIUTÁN DOMINANCIÁT VÍVTAK KI A BIZTONSÁGOS AUTÓK ÉS A FENYŐBÚTOROK PIACÁN ÉS A SVÉDTORNA IS VILÁGSZERTE NÉPSZERŰ LETT, A SVÉDEK EZÜTTAL A VIDEOJÁTÉK-FRONTON TÁMADNAK



A Digital Illusions fejlesztőcég flipper-játékokkal kezdte pályafutását. Jól is ment nekik, de be kellett látniuk, hogy a videojátékok jövője valószínűleg nem a ketrebe zárt kicsi krómgolyóra épül majd. Ennek el-lenére a golyók fizikai tulajdonságaihoz fűződő kísérleteiknek megvolt a haszna. Az autóversenyes játékok – melyekben a hangsúly szintén részben az ütközéseken van – jelentették a cég számára a következő lépést, s lőn, megszületett a **Rally Masters**.

A **Rally Masters: Race Of Champions** a rally világbajnokság utolsó futamát követően Gran Canariában játszódik. A verseny tulajdonképpen egy bónuszfutam, amely nem befolyásolja a versenyzők összpontszámát, de jó ürügy arra, hogy a sofőrök elmenjenek egy napsütéses Kanári-szigeteki kiruccanásra.

A verseny némiképp különbözik a megszokott nedves walesi hétvégektől. Itt két vezető küzd egymással egy osztottpályás ütésten. A pálya átkanyarodik önmaga felett, így a versenyzők a fuvar végére azonos távolságot tesznek meg anélkül, hogy egyszer is találkoznának egymással.

Azt mondhatnánk, hogy egyetlen pálya még nem elég az üdvösséghez, de alaptalan lenne feltételezésünk, hiszen a Digital Illusions munkatársai nem épp arról híresek, hogy feltett lábbal ücsörögnek az Ikea íróasztalnál. Tudták, hogy az egyetlen pályából

álló bajnokság vésszen lecsökken-tené a program élettartamát, ezért újakat terveztek – a jelen helyzet szerint hat ország 45 helyszínén versenyezhetünk majd a végső változatban.

Ha már említést tettünk a pályák sokféleségéről, szót kell ejtenünk a járművek választékáról is. A végleges mezőny még nem ismert, de az idei idény négykerekűi (Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Evo VI, stb.) sokszöges arcfelvarráson esnek át, s ugyanígy járnak a rali-legendák, a (már betiltott) B csoport autói,

„Ha a digitális kezelőszervekkel játszunk, a játék egészen engedelmes”

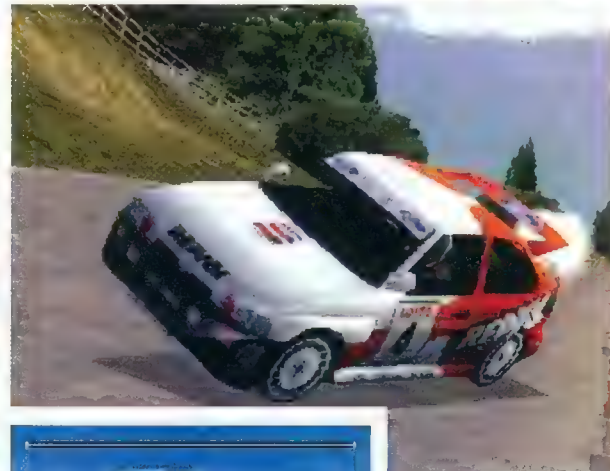
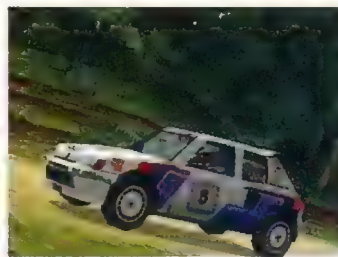
a Peugeot 205 Turbo 16-osa és az Audi Quattro is.

Természetesen nem sok értelme lenne a valós autóknak, ha a kezelésük nem állná meg a helyét; nos, ezen a területen sem volt rest a Digital Illusions csapat – több migrénes hónapjuk ment rá a terület tökéletesítésére. Hál'Istennek úgy tűnik, az ugrás-szerűen megnőtt paracetamol-számláknak megvan az eredménye. Ha a digitális kezelőszervekkel játszunk a **Rally Masters**-t, a játék



A fizikai modellezésnek köszönhetően minden kerékre a valóságos-hoz hasonló erők hatnak. Ennek beállítása tovább növeli a program játszhatóságát.

A Rally Masters helyszíneinek – Olaszország, Anglia, USA, Indonézia, Gran Canaria és (természetesen) Svédország – közhírtően sokszínű versenyében lehet részünk.



egészen intuitívnak tűnik. Az autók alázatosan követik utasításainkat, így néhány kör után már hidegvérrel farolgatunk a kanyarokban. Az analóg opció már nem ilyen kidolgozott, kissé pontatlannak tűnik, de a megjelenésig még remélhetőleg ezen a területen is lesz előrelépés.

Ha a kezelést valószerűnek is nevezzük, a játék felépítéséről az arcade irányzat juthat eszünkbe. Vannak olyan bajnokságok, amelyek a jól bevett szakaszos rendszerben zajlanak, van rally cross opció (négy autó van egyszerre a pályán), arcade mód (a rajtrács hátuljáról kezdjük a futamokat és mindenkit meg kell előzünk), és természetesen a bajnokok versenye (Race Of Champions) is ránk vár. Ekkora svédasztalnyi opció már alapsan biztosítja a játék hosszú élettartamát, de hogy még biztosabbak lehessünk ebben, saját bajnokságokat is rendezhetünk, melyekben mi választhatjuk meg a számunkra legszimpatikusabb kategóriát és pályát.

Mindennek tudatában nyugodt lélekkel kijelenthetjük, hogy a flipper-szimulátorok a lehető legjobb bevezetést jelentik a rali-játékok világába...

Mark Donald



A grafika minősége versenyben van a legjobb PlayStation rali játékokkal – a fejlett technológia mindig is a Digital Illusions egyik erőssége volt.



Mint (a GT-nek köszönhetően) minden mai autóverseny-játékban, a Rally Masters-ben is sokféle valós jármű közül választhatunk.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ A CSODÁLATOS KEZELÉS



A rali-játékok legfontosabb részlete a kezelhetőség. A grafika (bár ennek kidolgozottsága is valóban hasznos) mit sem ér, ha nem farolhatunk jókat az aszfalton, a havon és a sárban a BBC2 sportadásában megcsodált módon. Szerencsére ez is erős oldala a Rally Masters műhelynek. Ha autónkat a megfelelő sebességgel visszük a kanyarba, a gázadás közben ráfékezünk, majd mosolyogva (remélhetőleg) kihozzuk a kocsit a húzós helyzetből – az élmény már-már katartikussá fokozódik.



POINTS

- Valószerűen játszható kezelhetőség
- Színvonalas grafika
- Hosszú élettartam

POINTS

- Fantasy-stílusú karosszéria-külsők
- Darabos analóg irányítás
- Lenyomhatja vajon Colint?

ADVANCE WARNING

A Rally Masters tényleg jól néz ki és a kezelhetősége is ott van. A különféle játékmódok megdolgoztatják a játékosokat és ez a lehetőség, hogy saját versenyeket is indíthatunk, még tovább növeli az élettartamot.

Theme Park World

HA SZERETSZ VIDÁMPARKBA JÁRNI, ITT MEGTEHETED.

ELŐBB AZONBAN FEL KELL ÉPÍTENED EGY



Különbé hangulatjelzők mutatják, hogy a látogatók mennyire elégedettek a parkkal.



Az új 3D engine jóvoltából onnan szemléljük a parkot, ahonnan akarjuk. Ügyeljünk azonban az olyan problémákra, mint a szemét, a zsebtolvajok vagy az elromlott körhinták.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A MINIJÁTÉKOK ÉS A TEKNŐSBÉKAVERSENY



A főjátékból számos minijáték érhető el. Ha a kutatóinkat játékfejlesztésre utasítjuk, hamarosan előállnak valami olyan csodával, mint a vakondok agyonsapkodásáról szóló Whack-A-Mole, vagy a házárdjátékok kategóriájába tartozó Teknősbéka-verseny.

A Aki már játszott a Playstation eredeti Theme Park-jával, az pontosan tudhatja, hogy miről szól ez a folytatás. Egy vidámpark tulajdonosaként kell felépítenünk és működtetnünk a saját Disneylandünket. A körhintaépítés azonban a feladatnak csak egy kis részét képezi. A park üzemben tartásához sokféle embert kell alkalmaznunk: kutatókat a körhinták fejlesztéséhez, biztonságiakat a bajkeverők kiszűréséhez és takarítókat, akik felmosnak az olyanok után, akik nem tudják magukban tartani a vattacukrot.

A nagy pénzek felmarkolásának feltétele, hogy a látogatók elégedetten távozzanak. Ez olyan feladatokat von maga után, mint a nyilvános WC-k megfelelő pontokon történő elhelyezése, vagy mutatványosok felbérlelése, akiknek az a feladatuk, hogy a sorban állókat szórakoztassák. Megduplázzák a játék vonzerejét a különféle minijátékok, ahol többek között vakondok agyonsapkodására és teknősbéka-versenyre is van lehetőség.

Minden parkban lehetőség van Aranyjegyek gyűjtésére, amelyeket az olyan feladatok teljesítéséért lehet megkapni, mint például a pofátlanul magas haszon vagy a hasonlóan magas látogatottság elérése. Az Aranyjegyekkel újabb parkokhoz kaphatunk hozzáférést, melyek a

Lost Kingdom, a Halloween World, a Space Zone és a Wonderland nevet viselik. Ezek mindegyike külön alapötlet köré épül, a Lost Kingdom például egy Jurassic Park-hoz hasonló hely, ahol a hullámvasút dinoszauruszok hátán közlekedik, a Halloween World pedig egy emberi agy alakú háborzongató kastélyt formáz. Hát nem édes?

„A minijátékok megduplázzák a park vonzerejét.”

A Theme Park World fő vonzereje az, hogy látogatóként is körbejárhatjuk a parkot, sőt, akár az előbbieken felépített körhintákra és egyebekre is felülhetünk.

A játék különlegessége, hogy nem lehet megnyerni. Nincs végső célja, az ember csak gyűjti a pénzt és csinosítja a parkját a végtelenségig. Miután már az összes parkhoz hozzáférésünk van, szabadon váltogathatunk köztük, és ha valamelyiket meguntuk, ott a lehetőség, hogy valami mással foglalkozzunk, és később visszatérünk az eredetihez. Most mi is éppen ezt fogjuk tenni, de visszatérünk a következő havi Szemlében. ■

Nick Jones



+ PONTOK

- Több órnyi szórakozást nyújt
- Stratégiai gondolkodást kíván
- Rendkívül humoros

- PONTOK

- Kemény munkát igényel
- Egyszerű grafika
- Lessz játékmenet

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A Theme Park World olyan játék, amelyben egészen jól el lehet merülni, viszont a tisztességes eredmények elérése kemény munkát igényel. Valószínűleg népszerű lesz a stratégiasőrűlték körében, az izgalmas kedvelőknek azonban nem ajánljuk.

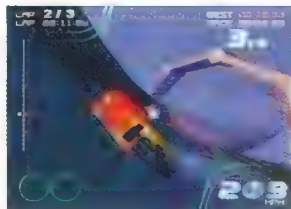
Rollcage Stage II

A BIZARR VERSENY VAD VISSZATÉRÉSE

Az ATD fejlesztői már tíz éve népszerűek olyan játékoknak köszönhetően, mint a *Cybermorph*, a *Blast Chamber* és a *Super Sprint*. Mégis, a liverpooli programozókat leginkább úgy ismerik, mint a *Psygnosis Rollcage*-ének ötletgazdáit. Ez az élenjáró kanyargós vesenyjáték a *PSM* szerint a legvalószínűbben alkalmas arra, hogy az egekbe emeljen. A *Rollcage*, amelyet a *WipEout* ihletett (a játék eredeti címe is *WipEout: Rollcage*), az 1999-es év egyik legújított szellemű játéka volt. A gokartok könnyedén száguldottak át az országutakon és az alagutakon, miközben a fedélzeti fegyverekkel tűz alatt tarthattad riválisaid útvonalait. *Psygnosis? Inkább pszichózis.*

Most a Sony féle változat, a *Stage II*, ha lehet, még extrémebb. Ahol a *Rollcage*-nek 7 power-upja volt, ott a *Stage II*-nek van 12. Ráadásul ezt a tizenkettőt egy akkumulátor rendszerrel megsokszorozhatod. Köss össze egy sorozat power-upot, és a kábitó és pusztító hatások soha nem látott szintjeit fogod felszabadítani. Ugyancsak bőséges választék áll rendelkezésre a támadó fegyverekből, beleértve a gépfegyvert és a különböző robbanó eszközöket.

Aztán ott vannak az új egyjátékos módok. Például a *Scramble* mód egy rövid akadálypályán teszt



A gyorsasági szakaszokon elérheted a több, mint 400 kilométeres óránkénti sebességet.

próbára, ahol olyan gyorsan kell száguldanod, ahogyan csak tudsz, mialatt arra is ügyelned kell, nehogy a szakadékbba zuhanj. A befejező szakaszon számíthatsz egy vészfékezésre, amit ha elvétesz, könnyen egy feneketlen mélységű gödörben találod magad.

Egyetlen megválaszolandó kérdés van még: vajon a visszajátzásnál testreszabhatóak lesznek-e a kameraállások? Ezen van még javítanivaló, mindenesetre gyalázatos lenne, ha az ATD nem adna nekünk arra lehetőséget, hogy gyönyörködhesünk a PlayStation történetének talán leglátványosabb ütközéseiben.

A *Rollcage Stage II* arra koncentrálna, hogy ugyanabból többet nyújtson, mint elődje, az útvonalakon és fegyvereken át a játékmódokig. Sok tekintetben inkább frissítés, mint egy új folytatás – de kicsoda frissítés! Az új fegyverek és módzatok pontosak, és ha most még az eredeti rabja is vagy, nemsokára azon veszed észre magad, hogy fülig szerelmes lettél a *Stage II*-be. ■

Steve Brown



A városi útvonalakon bőségesen találsz pusztítható környezetet, amire tüzelhetsz, magad után csak romokat hagyva.

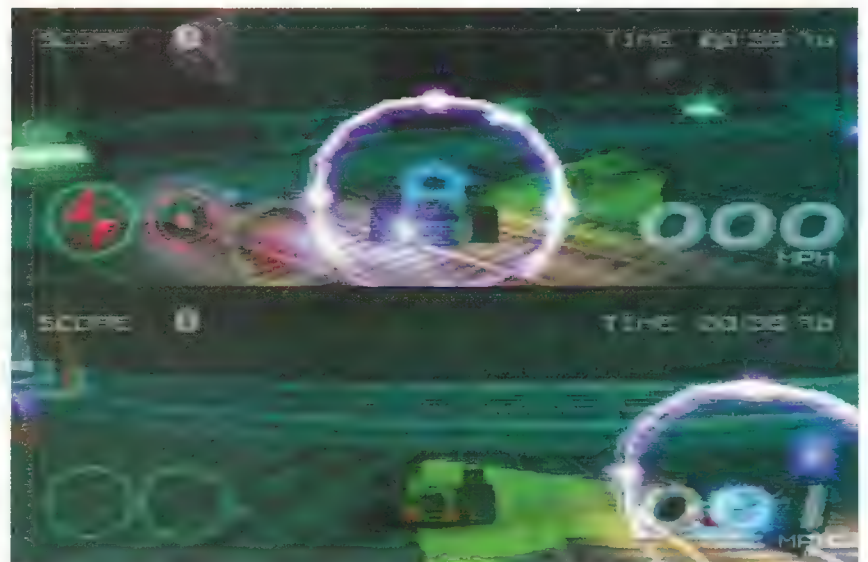


A Scramble módban az útvonalak időnként megszakadnak. Ha a fékkel nem bánsz ügyesen, versenyed könnyen a feledés homályába süllyed.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A SZEMTŐL SZEMBENI KÜZDELEM



A kétszereplős Combat mód kétségtelenül a *Stage II* legrokonoszenesebb vonása. Életre-halálra megy a harc a versenyzők között, és a nyerési feltételek beállíthatóak, úgyhogy a versenyt pontokkal vagy időkorláttal döntheted el. Az arénában harc közben az új fegyverek és a védelmi jellegű power-upok hatásosan igazolják értéküket. Ráadásul az ügyesen elhelyezett power-upok garantálják a ki-egyensúlyozott és feszült mérkőzést és a jól elrendezett küzdőtérrel az ellenfelek állandóan szemmel tarthatják egymást.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Őriási választék power-upból
- Lenyűgöző új játékmódok
- Kitűnő útvonalak

- PONTOK

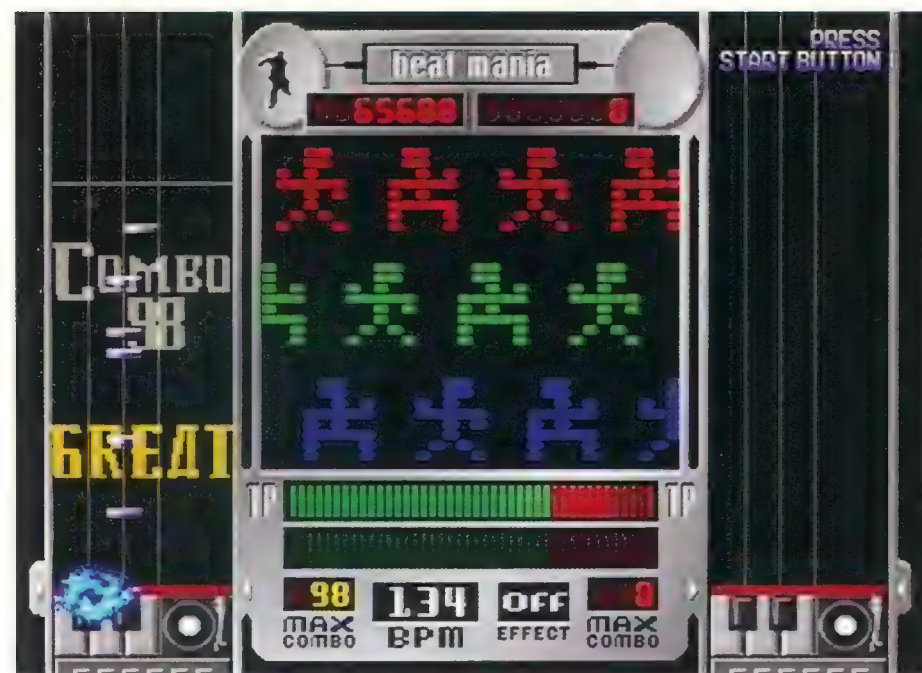
- Egy ügyes csel még nem forradalom
- A zene ismétlődhetne
- Zavarbaejtő játszhatóság

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Stage II* jobb, mint az eredeti, mielőtt megörzi az adrenalinban fürdő játszhatóságot. Új pályák vannak, de ennél sokkal fontosabb az egy- illetve kétszereplős játékmód. Ugyancsak a játék javára válnak az új fegyverek.

Beatmania

A JAPÁN CSODABOGÁR EGY KIS EURÓPAI BEÜTÉSEL VÉGRE AZ ÓCEÁN
INNENSŐ OLDALÁN... ÉS A ZENE CSAK SZÓL TOVÁBB



A japánok majdhogynem megszállottan rajonganak a nyugati zenékért, szinte válogatás nélkül. Még a Shampoo is sztárnak számít arrafelé (sajnos...). Azért, hogy a gyerekek újrjátszassák kedvenceik dalait, a Konami elkezdett egy sorozatot, ami Bemani néven vált ismertté. A *Beatmania* az első között volt, és segítségével eljátszhatuk, hogy vagyunk olyan DJ-k, mint Norman, olyan gitárosok, mint Jimi Hendrix, vagy olyan dobosok, mint Keith a Rolling Stones-ból. Szükségtelen mondanunk, hogy a tömegek imádták, és a sorozat hatalmas siker lett Japánban.

A kérdés csak az, hogy egy ilyen, kimondottan japánokra szabott csoda Európában mennyire lehet sikeres. A válaszadás nem egyszerű; a *PaRappa The Rapper*, bár nagyszerű party-játék volt, ideát nem igazán jött be. A *Beatmania*, okulva a *PaRappa* hibájából most a kulturális szakadékok áthidalván európai ízléshez igazított köntösben jelenik meg.

Nézzük meg, hogyan is működik a játék: kis színes kockák esnek lefele egy kotta mentén. Amikor

egy kocka eléri az alját, meg kell nyomnod azt a gombot, amelyik a kotta megfelelő hangjára vonatkozik; például, az egyik hang a jól ismert scratch, amivel azt a tipikus DJ-hangot szóltathatod meg. Az ötlet egyszerű, de ha egyszer belejössz a játékba, teljesen frenetikus. Ahogy beindul a zene, kockák zuhataga indul meg, olyan gomb-

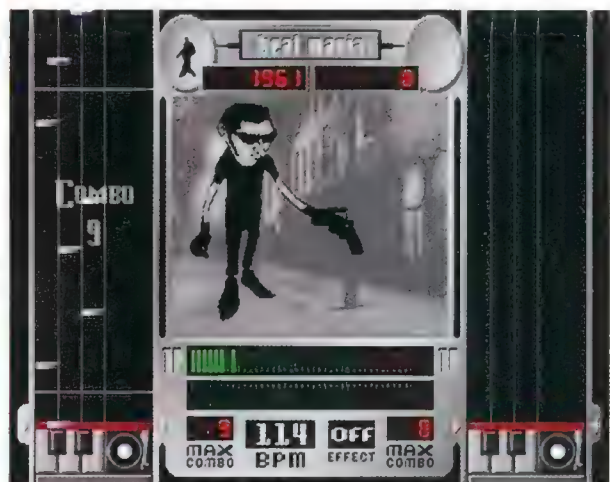
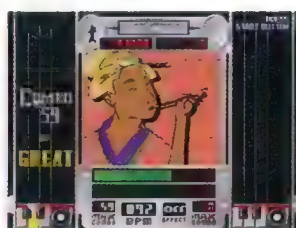
„Csupán egy pár ritmikai elcsúszás különbözteti meg a lakásszerte híres DJ-t a nemzetközileg elismert profittól”

nyomás-fergeteget eredményezve, amilyenhez a korai *International Track&Field*-ek óta nem tapasztalhattál, és amihez már-már természetfeletti ügyesség szükségeltetik...

Talán a japán verzió zenéjében nincsenek középkori fafúvós hangszerek, mégsem túl kedves a fülnek; itt jön a képbe a Konami UK (a Konami európai szekciója) és a profi klub-szakértők. Először is, kis



A *Beatmania* lényege ropzant egyszerű. Első lépés: válassz ki a műfajt, esetünkben halk, finom azst. Második lépés: csapkodd örülzen a gombokat, ahogy a kockák esnek lefele. Harmadik lépés? Ennyi...



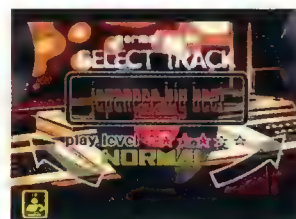
Videoanimációk a közönségnek végtelen szórakozást biztosítanak – egészen addig, amíg el nem jön az ő idejük, hogy reflektorfénybe lépjenek. Akkor majd ők is megtudják, milyen nehéz.

A *Moloko* hangjai szolgáltatják a garázs-pálya alapját. Fel fogod ismerni.



NORMAL MODE
SCORE RANKING

1	DAN	35 539	10-3-6-10
2	DAN	35305	10-3-6-10
3	IREO	20000	10-10-10-10
4	HIRO	10000	10-10-10-10
5	SAGE	10000	10-10-10-10
6	F. T	90000	10-10-10-10
7	H X 2	80000	10-10-10-10

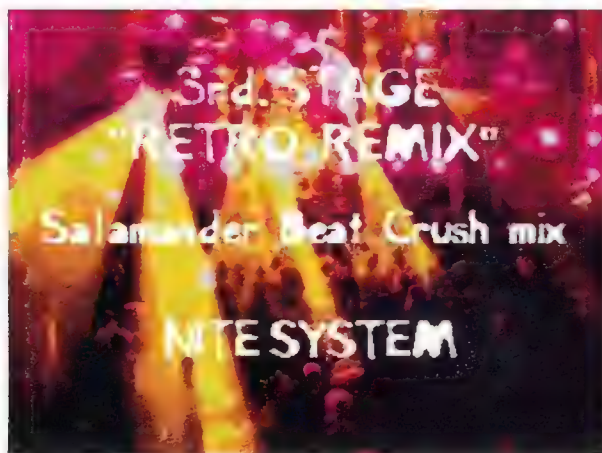


Látjátok? A PSM 306 ütöcs kombot csinált! Ez azt jelenti, hogy egymás után 306-szor a megfelelő gombot nyomtuk, megfelelő sorrendben, megfelelő ütemben. Nem rossz, mi? Vérünkben a ritmus...

közérthetőség az angol hip-hop arcok, a Moloko és Skeewiff pár nő-tájának szerepeltetésével. A tapasztalat azt mutatja, hogy az ismerős zenékkal könnyebben megy a játék, és az ötlet az, hogy ezekkel a dalokkal belejössz az irányításba, így haladsz tovább a japán big beat ismeretlen területére.

Léven a japán komoly verseny-szellemmel bíró nép, a játékokban megtalálható a kétjátékos mód is, ahol egymás ellen/egymást kiegészítve mérhetitek le DJ képességeiteket. A két sáv különböző hangokat tartalmaz, úgyhogy ha az egyik-kötők tényleg jó, míg a másik botfúlú, nagy az esély rá, hogy bevisznek csendháborításért... Csupán egypár ritmikai elcsúszás különbözteti meg a lakásszerte híres DJ-t a nemzetközileg elismert profitól; erre figyelj oda, hiszen az őt pálya mindegyikének végén értékelést kapsz. Idegesítő, ha az ember állandóan csak E-keket (mint nálunk az 1-es) kap.

A fekete háttér mögött potyogó kockák látványa talán nem túl szórakoztató, de a fejlesztők kicsit feldobták a hangulatot egy pszichedelikus hangulatú klipeket játszó ab-



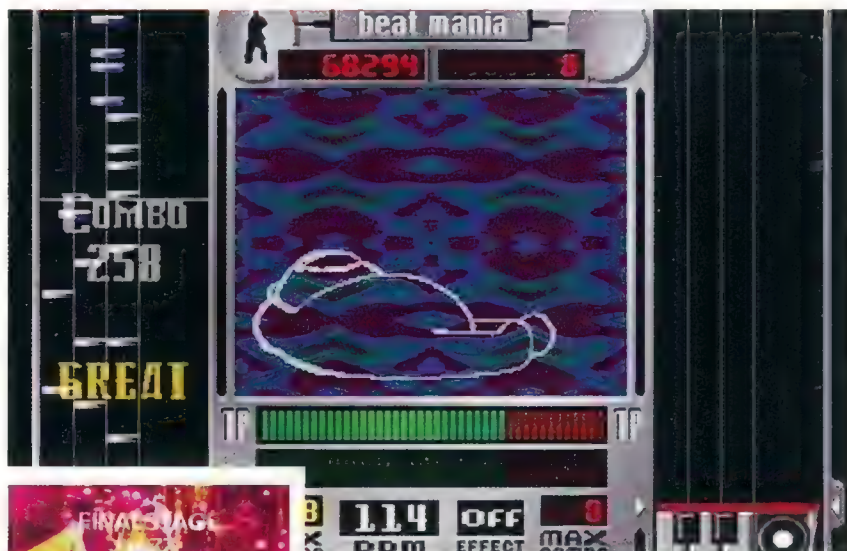
A japán zenei stílusok fu-ra világával ismerkedhetsz meg a Beatmanian. Azért a retro remix nem az ABBA-t jelenti...

lakkal. Felüléseket végző játékmatickák válnak dühös japán gésákká, Dizzy Gillespie rajzainak jóvoltából. Elég szokatlan, de legalább a cimboráidnak van mit nézni, amíg te a pad gombjait püfölsz elszántan; vagy inkább mondjuk úgy, hogy amíg a scratch-lemezjátszót dolgozod meg? Már alig várom...

Dan Mayers

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A JAZZ PÁLYA SIMOGATÓ HANGJAI



A leges-legutolsó szinten Mikio Eido szabad stílusú jazzének hangjait sok mindennek lehet nevezni, csak simogatónak nem. Viszonylag egyszerű ritmú kezdéssel fokozatosan kocka-fergetegé válik, ami veszett gombnyomkodást okoz. Ezután jönnek a többgombos kombinációk; na itt kezd igazán nehezzé válni a dolog. Hatujárak előnyben...



+ PONTOK

- Nagyszerű dalok
- Eredeti ötlet
- Klasszikus kétjátékos mód

- PONTOK

- Hihetetlenül nehéz
- Grafikailag egyszerű
- Többórás gyakorlás kell hozzá

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Igen, a Beatmania újdonság. Egyszerűség felsőfokon kidolgozva, és merít a modern klub-kultúrából. Tekken3-mal vegyítve sörözés után tökéletes...

Cool Boarders 4

KÉRDÉS: ELSZÁLLSZ A COOL BOARDERSTŐL?

VÁLASZ: OLVASD EL AZ ELŐZETEST, ÉS DÖNTSD EL TE



A lejtők és a környezet messze a legszebb, mit eddig PlayStationos snowboard-játékban láthattunk. Legtöbb pályán több útvonalat is használhatsz – akár csak való életben.

Mivel a *Cool Boarders* volt az első PS-es snowboard játék, a sorozat mindig előnyben volt a riválisokkal szemben. Mégis, az eddigi három rész valóságshűsége hagyott kívánnivalót maga után. Azonkívül a PlayStationről nem lehetne elmondani, hogy szinte kiált egy új snowboardos játékért; az elmúlt hónapokban megvolt már az *MTV Snowboarding* és a *Capcom Trick'n'Snowboardere*.

Azonban a 989 Studios, a *Cool Boarders* fejlesztői, elhatározták, hogy elkészítik A Snowboardos Játékot. Figyelembe vették az előző részeket ért kritikákat, és egy rakás újdonsággal jelentkeztek. A legszembeütőbb újítások egyike az, hogy a *Cool Boarders 4* a való életből szedi a játékosokat (nem mintha a legtöbbünk képes lenne megmondani a különbséget Chad Ottertorm és Jimmy Halopoff között...) és a deszka készítőket. Az összes deszkás hülye nevű

trükkök százainak végrehajtására képes.

A beállítási lehetőségek között minden szerepel, amit egy snowboard játéktól elvárhat az ember, a szokásos Downhill (lejtő), Half Pipe („félcső”), Big Air („légdeszka”) módokkal, öt különböző hegységben. Van négyjátékos mód is, ahol elkápráztathatod barátaidat képességeiddel. A 30 pálya mindegyike

„Szégyenítsd meg barátaidat hihetetlen mutatványaidal...”

hihetetlen részletességgel kidolgozott, és tartalmaz egy titkos eseményt, ami csak akkor válik elérhetővé, ha már bizonyítottad bátorságodat. Ez szintén a gyakorlásra ösztönöz, amíg a kézzeltrükkök csukott szemmel is könnyedén mennek.

A CB3 persze az irányítási módszer miatt nem lett sikeresebb. Szerencsére a 989 azt ígéri, hogy – a 30 fps-es képfirissítési sebesség mellett – a CB4-et gyerekjáték lesz irányítani. Elkezdhetitek viaszolni a deszkákat... ■

Paul Rose



A legtöbb pályán rengeteg alkalom adódik a trükközésre

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A LEHETŐSÉG HOGY LEGYÖZD BARÁTAID



Kétségtelen, hogy az osztott képernyős, többjátékos mód a csúcs. Hány másik snowboard játékban versenyezhetél O' Neil-dzsekis cimboráiddal – a grafika minőségének romlása nélkül?



+ PONTOK

- Egy rakás pálya
- Pályafüggő események
- Eredeti deszkák és versenyzők

- PONTOK

- Az irányításon még dolgozni kell
- Nem túl meggyőző animációk
- Néhá belassul

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Ha a 989 Studios az irányítást tovább tudná finomítani, a CB4 lehet az az áttörés a játszhatóság terén, amire a sorozatnak kétségbeesetten szüksége van. Nem vitás, hogy jól néz ki, de a mesterszintű világítás-effektaktól még nem lesz jó egy játék.

The Dukes Of Hazzard

A JÓ ÖREG DUKE SRÁCOK. SENKINEK SEM ÁRTANAK. JOBBAK, MINT VALAHA.
DE – ÚGY TŰNIK – AKADT EGY KIS BAJUK A TÖRVÉNNYEL

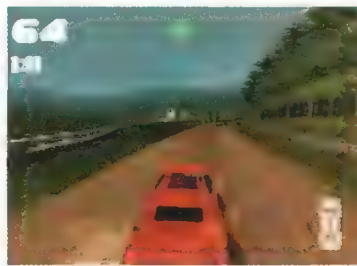
A Duke család gyermekkorunk egyik legkedvesebb momentum volt, így nem hagyhatjuk, hogy az idő vasfoga elrágja ezt az emléket... A fenébe is; az, hogy Lee generális (a Duke fiúk híres, narancssárga Dodge Charge) volánja mögé ülhetünk, maga a megtestesült álom.

A legendás műsor PlayStation-interpretációja, melynek szerzője a SouthPeak, márciusra várható, és – gondolhatjuk – autós játék lesz. A különböző részeket viccesen rendezett filmbejatszások kötik össze, amint a Duke klán különböző tagjainak szerepét vesszük fel és megpróbáljuk megmenteni Jessie nagybácsi farmját a rossz arcok-

„Sokféle trükkkel kell megpróbálkoznunk...”

tól. Utunk során emberrablókkal találkozunk, párbajt vívunk Rosco sheriffel és megyünk egy kört Hogg főnök nagy fehér Cadillac-jében.

A DOH már most is bazi jó játék, amely tökéletesen visszaadja az eredeti show hangulatát. Ez nem kis részben a híres Waylon Jennings betétdalnak köszönhető, amelyet a baró bevezető részletben hallhatunk. A hangulatot tovább fokozzák az eredeti stáb tagjai,



akik a játék párbeszédeit adják elő, Waylon pedig narratorként remekel, amint a történet kibontakozik – az egész olyan, mintha a TV-show egyik részét látnánk. A játszhatóság is igen „dukabilis”. Sokféle trükkel kell megpróbálkoznunk, off-road feladatoknak gyűrűnk nekünk és rámpák is vannak ránk, amelyeket mintegy 150 km/órás tempóban ugratunk át.

Egyetlen fenntartásunk a játékkal szemben az, hogy az arcade kezelés kicsit nehézkes, így Lee generális volánja mögött ülve nem pont úgy érezzük magunkat, mintha egy autót vezetnénk. Grafikai szempontból nem túl sokoldalú a környezet, mert az egész játéknak Hazzard és környéke a helyszíne.

A rajongók már nyilván nagy várakozással tekintenek a Duke fiúk hazaérkezése elé. A bemutatóban kitűnő country és western melódiákat hallhatunk, s Lee generális dudája is üdvözlő minket – így ha a kezelőszerveket egy kis finomhangolásnak vetik alá és a grafikát feltupírozzák kicsit, akár még hillbilly bált is tarthatunk majd márciusban.. ■

Miles Guttery



A küldetések közötti filmbejatszások miatt nem az az érzésünk, hogy egy játékkal üjtük el az időt, hanem az, hogy magunk is részt veszünk az egyik tévé-epizódban.



A folyót átugratva Rosco zuhanórepülésbe kezd.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...”

A NARANCSSÁRGÁ, KATONAI RANGJELZÉSES LEE...



Valljuk be – mindenki, aki tévét nézett a 70-es évek végén, arról álmódott, hogy Lee generális volánja mögé ülve egyszer majd URH-kocsikat ugrathat át. Az álom most valóra válik. Más körülmények között a DOH csupán még egy autós játék lenne, amely nélkülözi a GT mélységét, vagy a Ridge Racer Type 4 kinézetét. Figyelembe véve azonban a narancsszínű álmot, azonban már egész más a leányzó fekvése. Hölgyeim és uraim, ime a Lee generális!



+ PONTOK

- Kitűnő zene
- Változatos feladatok
- A Lee generális

- PONTOK

- Lineáris küldetések
- Kidolgozatlan kezelőszervek
- Egyhangú grafika

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Rengeteg TV-show licensze nem kapja meg az öt megillető figyelmet a fejlesztési szakaszban, mert a kiadók azt hiszik, hogy így is, úgy is eleget tudnak eladni belőle. A Dukes of Hazzard-ra is ráférne még egy kis csiszolás.

ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS



MEDI EVIL

Sir Daniel Fortesque szerepében visszatérsz a túlvilágról, hogy kihívd a gonosz erőit egy mindent eldöntő küzdelemre. Fegyverek széles arzenálja áll rendelkezésedre, hogy végigverekedd magad a sötét hordákon, rejtvényeket és fejtörőket oldj meg ebben a borzongatóan hangulatos 3D akció-kalandjátékban.



SYPHON FILTER

A felderítés veszélyes biológiai fegyvert előállító telepet észlelt nemzetközi terroristák kezén. Minden áron meg kell akadályoznod a globális mézárhlást! Férfkózz be az ellenség soraiba, lopakodj és küzdj minden lehetséges fegyverrel! A világ sorsa Gabe Logan kezében...



RIDGE RACER TYPE 4

Az öreg PlayStationösök még emlékeznek a legelső Ridge Racerre. Már akkor is az egyik leglátványosabb játék volt. A programozók azonban csúciskísérletre készülnek: a grafika, a hangulat, a játékmenet minden eddigi változatot felülmúl. Képzelheted!

AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves előfizetés esetén, választhatsz a három játékprogram közül, mellyel megajándékozunk.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-23

E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

Lapunkat OTP bankkártyája
segítségével is megvásárolhatja.

(06-1) 266-0000

hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre

15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)

Fél évre

8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

ÚJ!

Levélcím: Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141.
E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZAHANG

BONCOLGATJUK AZ ÚJ ÖTLETEKET AZ OLVASÓI LEVELEKBŐL, ELOLVASSUK A JÓKÍVÁNSÁGOKAT
* SZTÁRLEVÉL FIGHTING FORCE 2 RAJZZAL * SZERENCSES NYERTESEINK NÉVSORA



NEZZÜK CSAK
Mivel mindig gondolunk rátok, és szeretünk mindenféle újdonságot kipróbálni, így a jövőben teret engednénk az Olvasók által a többi Olvasónak címzett levelek előtt is. Egy új, nyilvános fórumra gondoljatok, ahol bárki előjöhethet a saját ötleteivel, levelező partnert kereshet, megírhatja hol tart valamelyik játékban – és mindezt egy másik Olvasónak címezve. Először itt a levelezésben indulna a dolog, aztán a visszajelzésektől függően több hasábot is kaphatna. Mit szóltok ehhez?
Az érdekes a dologban az, hogy egy olvasói csevegő rovat gondolatát már tavaly felvetette Szigeti Attila szegedi Olvasónk, de most, a legutóbbi szám megjelenése után a következő levelet kaptuk:

„Nagy kérelem fordulok hozzátok. Az egyik PSM számban egy Kis Brigitta nevű lány levele lett a hónap levele és rajzolt is. Tekken a kedvence, és nekem is. Én is nagy Tekken rajongó vagyok. Nagyon szeretném, ha leadnátok a következő számban, hogy keresem őt, ha tud, írjon, mert biztos jókat tudnánk levelezni a játékról és a szereplőkről. Mivel nem vagyok a szavak embere, most csak ennyit tudok írni.
Ezer köszönet, ha ezt leadjátok.”

1286 Budapest., Pf. 11/15
Kis Virág

Leadtuk, és mivel ott a cím is, ha Brigitta ezt olvassa, biztosan válaszol is. Ha pedig bárki, egy másik olvasóhoz címzett levelet szeretne megjeleníteni ezeken az oldalakon, kérjük írja rá a címét, amit lekölözhetünk, és ahova a válaszokat várja. Írme egyet több lehetőség levélírással a PSM-nek. Nemcsak a Tündért lehet lakolni, vagy a levelezést megőltetni, hanem egymással is ismerkedhetek – minden írást le fogunk közzélni, kivéve a törvénybe ütköző tartalmúakat (pl. bombák gyártása-

hoz nem kérünk útmutatót), amiket nem tudunk elolvasni (azért ilyen is akad már) és azokat, amelyekben nem dicséritek egekig a PSM-et. De hát ilyen csak kevés van.

„Tisztelt Szerkesztőség!”

Először is engedjétek meg, hogy gratuláljak a magazintokhoz. Szerencsére sokat foglalkoztatok a sztár játékokkal, mint pl.: Resident Evil, Gran Turismo 2. Ezek a játékok meg is érdemlik a szót, mivel évekig tartó kitartó munka eredménye a kitűnő játék. Sokszor az a véleményem, hogy egyes játékok meg sem érdemlik, hogy a PlayStation Magazin oldalain helyet kapjanak, mert szerintem a cikkben, leírásban több fantázia van mint magában a játékban. Arról nem is beszélve, mennyivel színvonalasabban néz ki a cikk.

(pl.: Chocobo Racing, Cyber Tiger, stb.) Egyébként nagy Resident Evil rajongó vagyok, nagyon várok minden epizódot. (Ez a szám akkor tetszeni fog!! – szerk.) Már a pisztolyomat is elővettem a Gun Survivor-hoz, de a játék sehol. A magazin árával kapcsolatban csak pár szót szólnék: Tudom, sokan sokallják az újság árát. Ezt azonban nem úgy kell felfogni, hogy: „2000 Ft-ot nem adok egy újságért”. Biztos sokan voltak már úgy, hogy elmentek és megvettek 10-12 ezer forintért egy játékot, majd hazavitték, berakták a gépbe és rájöttek, hogy kidobták az ablakon a tízezrest. Viszont ha áldoztak volna 2000 Ft-ot a PlayStation Magazinra, és abból tájékozódhatt volna, biztos nem vették volna meg azt a bizonyos sz*r játékot. Ha kiszámoljuk, egy pocskó játék árából 5-6 PSM-et is vehetünk, és nincs több tévesztés. Nem is szaporítom tovább a szót, így is sokáig raboltam drága időtöket.

Maradok továbbra is hűséges olvasótok:
Patta Ferenc, Pécs”

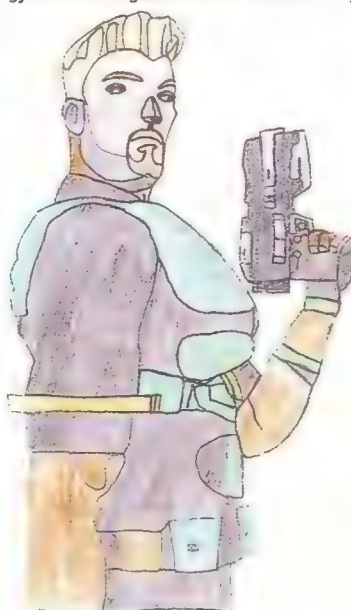
Hát igen. Tömör, jól megfogalmazott, és milyen igaz! Mi sem írhattuk volna szebben. Az ilyen levelek éltetik a szerkesztőket és mindenkit, aki az újság körül tesz-vesz. Köszí.

Mindazoknak, akik csak a szerencsés nyertesek között szeretnék látni a nevüket, és az egész rovatot emiatt olvassák el... Hát következzenek a nyertesek. Szívesen írogatnék még mindenféleképp, hogy fáraszam az efféle sötét lelki levelezés-szabotőröket, de mindegy. Itt jönnek a nevek, remélem közte vagy:

Taraj Petra, Budapest – Furby Ágy,
Berezcki Bernadett, Budapest – Nyalóka forgató,
Csiszár Nóra, Budapest – Komodo Moe,
Kis Klaudia, Eger – Nyalóka forgató,
Eckhardt Vid, Vác – Mondo Koosh Ball

„Kedves PSM!”

Én azért írok önöknek, hogy ha lehet, a rajzot tegyék be a következő számba. Rendszeres olvasója vagyok a PSM-újságnak, és nagyon meg vagyok vele elégedve (mi is veled!). A játékok nagyon tetszenek, mint Pl.:



amiről készítettem egy rajzot. ztem ilyen figurát, de hiába, sajáltam. Ezért megkérném szépen t, ha nem lenne túl nagy kérés tőküldjenek egy Fighting Force 2 rát. Előre is köszönöm.

Üdvözléssel:
Bezzeg András, Budapest”

Hát András, látod mi sem vagyunk mindenhatók. Belénk vettél bizodalmad, és hiába. Bezzeg, rossz szövicceket kell csinálni!!! rt is ez a hónap egyik kiemelkevele – a rajz mellett –, mert s nagy buzgalmában olyan szép iorokat írt, hogy az eszünk megjura sajnos nincs, ezért be kell on Mannel. Lehet vele jópofa foteni, miközben az egész környe-esz győződve arról, hogy kedat babusgatod.

Kemenes Adrienn, Budapest – Zell Dinch
Földes Péter, Budapest – Yoshimitsu
Balázs Péter, Budapest – T-Rex

szerencsés tulajdonosává vált. A helyes megfejtes Töpszliz, a különkérdésre Idefix volt. Ehhez képest érdekes válaszok is érkeztek, úgy mint Boxafix vagy Domatix, amik sajnos nem találtak.

Ecsenszky Balázs, Nagytarcsa – a fő szerencsés, aki mindkét megfejtést helyesen küldte be, és így az Ogre figurát állíthatja íróasztala díszhelyére.

Uhavi Igazság Fájll szerzőnk egy T-Rex-szel lett gazdagabb, a joypad-núzó sztoriért cserébe. Utolsó levelünk egy kérelem fordult felénk, amit természetesen teljesítünk, hiszen írója 4 (!) oldalnyi rajzot is mellékel.

„(...) Azt sajnálom, hogy nem tudtam megszerezni az első példányokat. Én annyira szeretem a rendszerezést, hogy minden demo CD-mnek vettem egy tokot. Így nagyon jól néz ki. (látjátok itt a megol-

dás a papír tok problémájára! – szerk.) Szeretném megkérdezni mennyibe kerülne megszerezni az összes demo CD-t? (...)”

Grász Péter, Pécs

Nos, a lap tervezi a korábbi CD-k gyűjteményként történő megjelentetését, de ez még a jövő zeneje. Addig is, lehet rendelni a korábbi számokból, kivéve az elsőt, ami mind elfogyott. Péternek azonban, mint hű Olvasónknak, elküldjük a hiányzó CD-t. Csak vegyél majd nekik dobozt. Ezzel vége a levrovnak, mindenki legyen jó, PSX-et, joypad-et nem szétverni, sziasztok!

Írjatok!

nekünk az Igazság Fájll rovatba, a Butik pályázataira, vagy akármi másról a Visszhangba! E-mail-eket is szívesen látunk, a címek a rovat tetején olvashatók. Az egyéni, ízléses és érdekes tartalmú levelek a hónap SZTÁR LEVELEKént külön ajándékot érdemelnek.

MÉDIA KÖRKÉP

CD/DVD/NET/PÉNZBEDOBÓS GÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

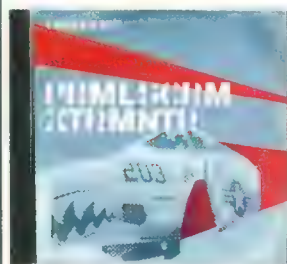
>>Megjelenés Február második felében>>

PALOTAI

Abrak.a.dubra

Palotai Zsolt neve fogalom a hazai klubközönségnek, többek között a Tilos Rádió alapító tagja, és már akkor is DJ volt, amikor a legtöbben itthon még azt sem tudták, mi az. Pályafutása során megszámlálhatatlanul sok helyen lépett már fel, a legendás TilosA-Z-től egészen párizsi klubokig, New York-i rádióig. Palotai ma is az egyik legizléseformálóbb magyar DJ. Az Abrak.a.dubra egy elképesztő utazás, jobban húz, mint az Orient Express és messzebbre is visz. Menet közben csupa ismerős téma kerül elő, slágerfoszlányok a hatvanas évekből (Besame Mucho), goa trance félistenek (Juno Reactor), magyar cigányzene (Anima Sound System), és persze a modern elektronikus zene legjava. A legtöbb mixlemezzel ellentétben, itt nem csupán a legújabb slágerek összekalapálásától van szó, a mixnek van íve, elindul a pontból és tényleg el is jut B-be. Ami igazán a többi hasonló produkció fölé emeli Palotai lemezét az az, ahogyan szól. Itt tényleg volt mastering, a dalok egységesen szólnak, ahogy az kell. Halkan is élvezhető, hangosan pedig leviszi a fejed, összecsiszítja a szomszédaid és mehet a mulatság kifulladásig, talán egy kicsit tovább is.

Értékelés: A lemez legnagyobb hibája az, hogy nem rakja automatikusan REPEAT-be magát 10/10



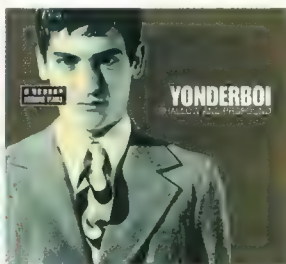
>>Már kapható>>

PRIMAL SCREAM

XTRMNTR (Sony Music)

Előre megmondom, hogy elfogult vagyok Primal Scream ügyben. Eddig, több mint egy évtizede, még nem hallottam tőlük rossz zenét, pedig nem ma kezdtek. Volt már itt minden, indie gitárhangzás, retro rock and roll, dögös funk, pszicho ambient. Teljesen megbízhatóan, mindig akkor rukkolnak ki valami újdonsággal, amikor már kezdenék elfelejteni őket. Pedig milyen nehéz is felejteni a Primal Scream esetében! Nincs ez másképp az XTRMNTR kapcsán sem, az album olyan, mint amit várnál a korábbiak kapcsán, talán egy kicsivel (sokkal) jobb is. Kövér basszusok, hip hop, gyilkos disco, poszt punk, bam, ami a srácoknak eszébe jutott. Az 1992-es mindenhol tarolt, Mercury díjas Screamadelica óta a legjobb Primal Scream album. Kell ennél több?

Értékelés: Tánc, tánc, tánc vs. duh, erő, elektronika 9/10



>>Megjelenés Február második felében!>>

YONDERBOI

Shallow and Profound (UCMG)

Kezdjük csak el számlálni Yonderboi, alias Fogarasi László most 19 éves. Amikor az első felvételei megjelentek a Future Sound of Budapest valogatáson (azóta) alig múlt 16. Érettsegi vizsgája után barátjával, Szóder Bolázs billentyűssel 1999 nyarán Budapestre jött. Még az alberlet keresése közben lemezadójuk írodjának egy cires szobájában veszik fel a Shallow and Profound c. album teljes hanganyagát. Ezzel szinte parhuzamosan dolgoznak Kamaras Iván népszerű fiatal színeszt szövelezésének (Bombajó/Crossroads Records) zenei alappán és hangszerezésén. Másik projektje a Trevor Modern, melynek legelőször meg felvétel demóját az angol Channel 4 televízió azonnal megvásárolta a The Cutting Edge c. többszörös dokumentumfilmhez fűzőcímének. Ha Yonderboi így folytatja, csak kapkodhatjuk a fejünket. A Shallow and Profound nem a szórakoztató lemez. Olyan, ami egyszerre kedves a magyar és a külföldi fülleknél is.

Értékelés: Nem csak a 20 éveseké... 8/10



>>Már kapható>>

ROB ZOMBIE

American Made Music To Strip By (Universal)

Először csak az tűnt fel, hogy van egy zene, ami már a sokadik játékban szerepel (Sled Storm, Gran Turismo 2 US Version, Twisted Metal 4). Aztán amikor megnéztem, hogy ki is ez az örült, akkor „leesett”. Már megint Rob Zombie, a White Zombie frontembere zúz, de nem is akárhogy. A Zombie klán már régóta fogalom rockkorokban, ma már a filmekben, játékokban sem úszhatjuk meg nélkülük. Ez a lemez a korábbi, Hellbilly Deluxe c. album remixváltozata. Ha nem bírod ki a felsorolt játékok hangulata nélkül a hétköznapiokban, villamoson, autóban, elalvás előtt akkor ez az, amire szükséged van!

Értékelés: Korrekt zűzés 8/10



>>Már kapható>>

CARDIGANS

Gran Turismo (Universal)

Soha nem volt a Cardigans a kedvencem, mindig is egy settenkedő popzenekarnak gondoltam őket, akik megpróbálnak egy lépéssel a trendek előtt maradni. Először az volt gyanús, amikor megláttam a lemez címet. Miután ez nem egy új album, akkor meg sehol nem volt a GT2... és tessék, most a My Favourite Game refrénjét dúdolom, nem is tűnik furcsának, sőt. Amikor Ti ezeket a sorokat olvassátok, már nagyon sokan nezték végig tatott szájjal az európai GT2 introját, akárcsak én, századára is. A remixet a Forthless a felélős, de ez meg önmagában kevés lenne, nekem legalábbis. A kép, a zene és a hangulat tökéletes egysége az, amiért most az időtöket vesztettem egy régi album kapcsán. A GT2 igazi kuriózum, abból a szempontból is, hogy a különböző piacokra, más-más soundtracktel jelent meg a játék.

Értékelés: Az album – svéd pop 6/10
A GT2 intro – borzongás, izzadó tenyerek 10/10

PALOTAI JÁTEK



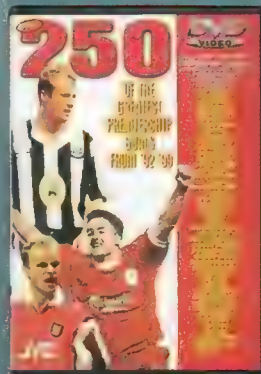
Öt szerencsés, azok közül, akik az alábbi kérdésre helyesen válaszolnak, Palotai Zsolt Abrak.a.dubra-e mixalbumát kaparinthatja meg!!!

Melyik rádió alapító tagja volt Palotai Zsolt?

1. BBC
2. Petőfi Rádió
3. Tilos Rádió

A válaszokat Március 1-ig küldhetitek az ismert címre:

Palotai Játék
Computer Media Kiadói Kft.
Budapest 35 Pf. 137
1036



Három szerencsés, azok közül, akik az alábbi kérdésre helyesen válaszolnak, az OVER 250 OF THE GREATEST PREMIER-SHIP GOALS FROM 92-99 c. foci DVD-t mondhatja magáénak!!!

Melyik popsztár szerepel a FIFA 2000 c. játékban?

1. Madonna
2. Ákos
3. Robbie Williams

A válaszokat Március 1-ig küldhetitek az ismert címre

DVD/Foci Játék
Computer Media Kiadói Kft.
Budapest
Budapest 35 Pf. 137
1036

A HÓNAP DVD-I



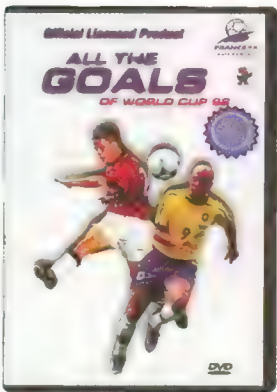
>>> Már kapható >>>

TALKING HEADS Choice Disc/Gong Expressz

Csak udvozolni lehet azt a dvathullámot, hogy újra megjelennek a régi klasszikusok a legújabb adathordozókon is. Ez persze csak akkor igaz, ha az új kiadások nem csak az újabb bevételek reményében látnak napvilágot, hanem hordoznak is valami újat, extrát, többet, amit a múltban nem lehetett volna megoldani. A legjobb példa erre a Talking Heads klasszikus koncert filmje, ami nemcsak a digitálisan feljavított hanggal lett több, hanem rengeteg extrával is kezezték. A zenekar tagjai és a rendező, Jonathan Demme kommentálják az eseményeket, interjú minden, ami szemnek, fülnek ingere. Ha valaki már ismeri a zenekart, nem fogja unni az új változatot, ha valaki pedig esetleg most látja, hallja őket először, nos az rájöhet miért is ez a világ egyik legjobb rock filmje.

Extrák: Interjú, forgatókönyvek, kommentárok, bonus track-ek, és még mennyi minden

Értékelés: Ugyanaz, mint volt, csak jobb! 9/10



>>> Már kapható >>>

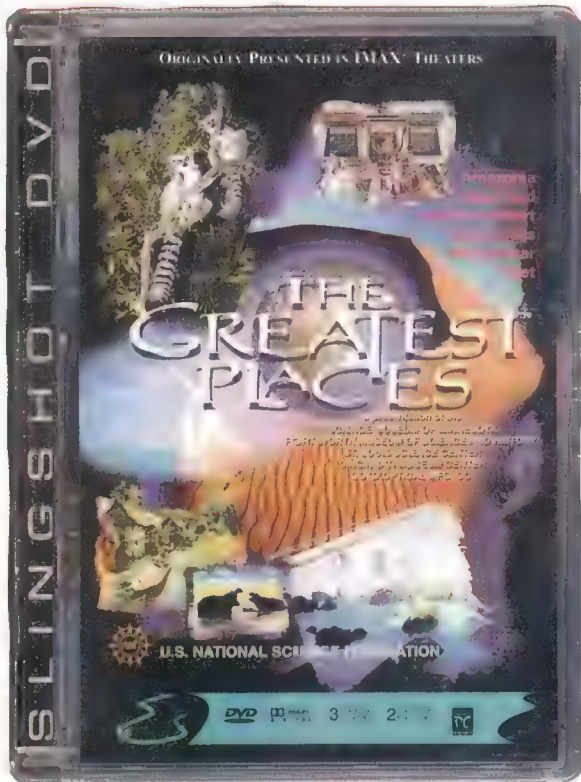
ALL THE GOALS OF THE WORLD CUP 98

Choice Disc/Gong Expressz

Házisárcanyok, labdagyűlölők vigyázat! Ez a DVD garantált ellensége a brazil szappanoperáknak, az unalmas vetélkedőknek. Ha a családban csak egy focirajongó is akad, akkor ennél ideálisabb ajándékot nem is adhatna a toleráns kedves. De aztán ne engem okoljanak semmiért. A film az 1998-as VB története, 171 gólból összefoglalva. Ronaldo, Salas, Bergkamp káprázatos goljai. Torokszorító pillanatok, melyek ma már a futballtörténelem részei. 32 digitális kamera képei egy filmben? Kit érdekelnék brazil sorozatok?

Extrák: Interaktív fejezetek, a VB teljes eredménylistája

Értékelés: A következő VB-ig csak ez enyhíti a kínokat 8/10



>>> Már kapható >>>

THE GREATEST PLACES

Choice Disc/Gong Expressz

A hozzánk legközelebbi klasszikus IMAX mozi

Münchenben található, még mielőtt bárki is csomagolni kezdene, a PSM bemutatja az IMAX hihetetlen DVD sorozatának pár darabját. Igazi családi szórakozás, a fotel-turizmus legfelső foka.

A sorozat legjobb darabja (nehéz volt kiválasztani), a világ legnagyobb méretű helyeit mutatja be. Az Amazonas, Grönland, az Igazu vízesés, a Namib sivatag, Tibet. Negyven perc alatt a Föld körül.

Értékelés: Olcsóbb, mint a vakáció, és bármikor megismételhető 8/10

„Az IMAX film a legjobb filmszisztéma a világon. A vetített kép mérete, élessége, felbontása és minősége felülmúlhatatlan. Ehhez kapcsolódik egy speciális, kitűnő minőségű, hatcsatornás hangrendszer. A képet egy teljesen sík, derékszögű, óriási vászonra vetítik, amely kb. nyolc emelet magas, az átmérője pedig kb. huszonhét méter.”



>>> Már megjelent >>>

GRAND CANYON Choice Disc/Gong Expressz

Ha a Jótűnder megkérdezné, hogy hová akarok utazni, habozás nélkül a Grand Canyon-t választanám. Ebben a filmben sokkal többet lehet látni a kanyonból, mint ami az átlagos turistáknak megadatik. Történelem, felfedezések, kihívások. Őslakosok, akik i.e. 2500 körül laktak ott, az első felfedezők expedíciói, hihetetlen légifelvételek. Ha a Jótűnder megkérdezné, hogy hová akarok utazni, még mindig a Grand Canyon-t választanám, de most már tudom miért.

Extrák: Hogyan készült, 3 fejezet

Értékelés: Hol az a Jótűnder? 7/10



>>> Már kapható >>>

AFRICA: THE SERENGETI

Choice Disc/Gong Expressz

Afrika. Valamikor itt volt az Élet bölcsője. Itt találták a régészek a legrégebbi előemberről utolsó nyomokat. Nem is gondolnánk, hogy a Kelet-Afrikai Serengeti síkságon mai is fellelhető az az állapot, amit akár sok ezer éve ősenk is tapasztalhattak. Vadállatok milliói, hatalmas bozótterületek, buszka maszáj harcosok, zebra és antilopok, amint 500 mérföldön keresztül vándorolnak át a síkságon. A film egyszerre mutatja meg testközelből és parádés légifelvételeken azt a tájat, ami ma is Afrika szimbóluma mindenkinek.

Értékelés: DVD-n ennél jobb képeket sehol nem látsz 7/10

SZÓRD BE

A Midway legújabb autós játékaival, az Off Road Thunderrel jelentkezett. Bár a játék változó PS-re is meg a nyáron, meg kell küzdeni majd az erős mezőnnyel a bennmaradásért.

Végül, a CapCom cáfolta azokat a vádak, hogy elhanyagolta volna a pénzbedobós automataira való fejlesztést, kijelentve, hogy 12. a jövő évi megjelenésére való darabjuk van, köztük a Stryder 2 és a Spawn.

A Midway legújabb autós játékaival, az Off Road Thunderrel jelentkezett. Bár a játék változó PS-re is meg a nyáron, meg kell küzdeni majd az erős mezőnnyel a bennmaradásért.



A Midway legújabb autós játékaival, az Off Road Thunderrel jelentkezett. Bár a játék változó PS-re is meg a nyáron, meg kell küzdeni majd az erős mezőnnyel a bennmaradásért.

Eme pénzbedobós biblia szerkesztője Alex Tanner, az AB Europe-tól.

Szenzációs újdonság!

HÁZIMOZI

2000. JANUÁR • ÁRA: 595 FT

Az otthoni szórakoztatás magazinja

HÁZIMOZI ERŐSÍTŐK

PROCESSZOROK • VETÍTŐK • DIGITÁLIS TELEVÍZIÓK

595 Ft



DIGITÁLIS HÁBORÚ!

Melyek azok a lehetőségek és szolgáltatások, amelyeket a különböző technológiákat alkalmazó digitális műsorsugárzó rendszerek ajánlanak? Cikkünk az 58. oldalon

DVD filmek 9 oldalon

Sárkányszív 71. oldal

Ideglelés 76. oldal

Home Entertainment

Keresse a hírlapárusoknál!

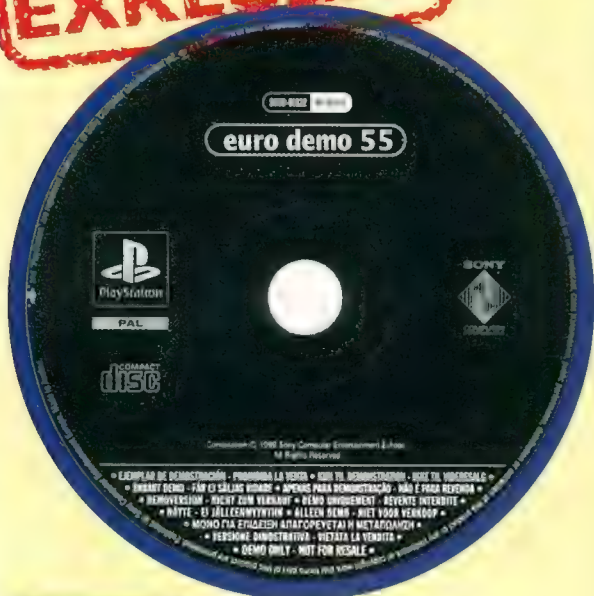
Kéthavonta, minden páratlan hónap első hetében!

LETÖLTÉS

FÉNYKARDOKAT, MELLTARTÓKAT KÉSZENLÉTBÉ - A 08-AS DEMOLEMEZ ÉRKEZIK

PSM

EXKLUZÍV!



SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

Hölgyeim és uraim, jó estét, legyenek üdvözlőve a PSM klubban! Ehavi kis fekete korongunk leporolja csizmáit, és kiugrik a táncparkettre. A hangot és a látványt a *Music 2000* és az *YVJ* szolgáltatja, míg a kettrecben ma este az örökké izgalmas Action Man táncol. Díszvendégeink Eddie Irvine és Michael Schumacher, és eljönnek még a hívatlan vendégek, a *Micro Maniacs* is. Manumission, nesze neked...

Catherine Channon

A LEMEZ HASZNÁLATA

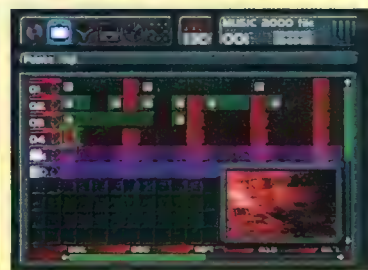
Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demo elindításához az X-et használhatod - némelyik demo után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



Válaszd ki a neked megfelelő témát az *M2000* hatalmas hanganyagából. Rakd le a basszust, dobos, éneket, és kevergesd őket saját százárd szerint.



Music 2000

■ KIADÓ:	Codemasters
■ MŰFAJ:	Zeneszerkesztő
■ VERZIÓ:	Játszható demo

A *Music 2000* visszatért! Az eredeti játék hatalmas sikerét követően Code-ék még kreatívabbá váltak. Akik esetleg lemaradtak róla, a *Music* segítségével vel saját számokat keverhetsz hip-hop, techno, és house alapokból; még saját videoklipet is csinálhatsz hozzá. További kommentár nélkül a PSM most bemutatja a *Music* következő részét, a programot, amely segítségével akár a nagymamád is DJ-zhet. Vagy legalábbis majdnem...

■ Irányítás:

- ⊙ egy szintet vissza (a főmenübe rak ki, ha elakadtál)
- ⊙ jelenlegi pálya menüje. A többi gombot és a segítséget megtalálhatod a menükben.

- ⊗ cselekvés (kiválasztás vagy beillesztés)
- ⊙ törlés
- ↑ ← ↓ mozgás a képernyőn
- ▶ lejátszás start/stop
- [L1] a jelenlegi pálya könyvtárának megnyitása
- [R2] a jelenlegi pálya palettájának megnyitása
- [START] gyorsbillentyű a Music Jam mód szerkesztőréseire
- [SELECT] menü megnyitása

■ Egyéb jellemzők:

A teljes verzió egy elképesztő mintavételi lehetőséggel rendelkezik. Berakhatsz bármilyen zenei CD-t a PS-be, és felveheted róla kedvenc témáidat.

■ További információk:

Scratchelj vissza a *PSM05*-re, ahol tüzetesebben is megvizsgáljuk a *Music 2000*-et.

Action Man Mission Xtreme

■ **KIADÓ:** Hasbro
 ■ **MŰFAJ:** Akció/kaland
 ■ **VERZIÓ:** Játsható demo

A jó öreg műanyag klasszikus, az *Action Man* letámadja a PS-edet terepszínű ruhájában. A zseniális gonosztevő, Doctor X, és veszélyes cimborái elleni harcban kell segítened őt, hiszen csak ő mentheti meg a világot X romlott terveitől. A demo első küldetésében vissza kell tartanod Gangrene (Üszkösödés) professzor erőit a város lerombolásától. A radar segítségével keresd meg a rossziúkat, és a megpillantásukkor semmisítsd meg őket. A járművedet a térképen kis csavarkulcsokkal jelölt tárgyakal javíthatod, és az *Action Man* logós extrákkal különféle bónuszokat kaphatsz. A második küldetés a sivatagba visz ki, ahova Gangrene erői felszereléseket raboltak, ismeretlen célból. Derítsd fel sivatagi laborját, hogy rájöjhess a terveire. A bázis bejárata rejtett, így az első feladat megtalálni a kódkulcs darabjait; használd a fémdetekort. Vigyázz az örökre – nekik holtan kellesz.

■ **Irányítás:**
 Jármi
 ↑ gyorsít/előre

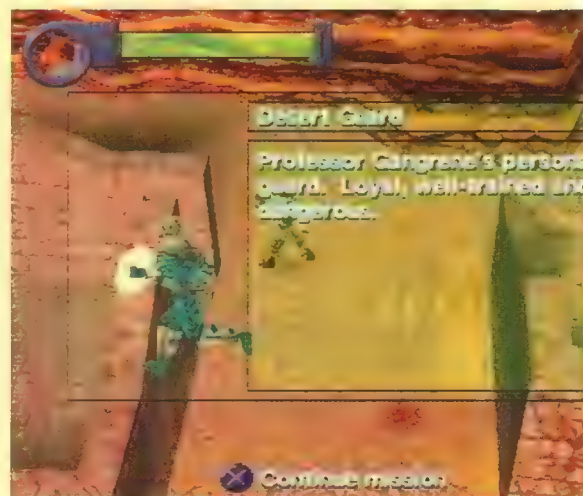
↓ tolat
 ←/→ jobbra/balra

■ **Analog kar:** irányok
 START szünet/feladat lista
 R1/R2 tűz
 X gyorsít
 O tolat
 C kézifékes forduló

■ **Akció-pálya:**
 L orvlövész mód – távolítás
 R2 gyaloglás (lenyomva tartva)
 R1 orvlövész mód – közelítés
 R2 körülnézés (lenyomva tartva)
 X cselekvés/támadás/tűz
 O fegyverek/leltár
 C ugrás/dupla ugrás (2x)

■ **Egyéb jellemzők:**
 A teljes verzióban akció és járműves pályák sokasága található. Lesz, hogy repülőgépet, csónakot, motort, autót kell vezetned.

■ **További információk:**
 Az AMME-t a 07-es PSM-ben elemeztük ki.



F1 '99

■ **KIADÓ:** SCEE
 ■ **MŰFAJ:** Versenyszimulátor
 ■ **VERZIÓ:** Játsható demo

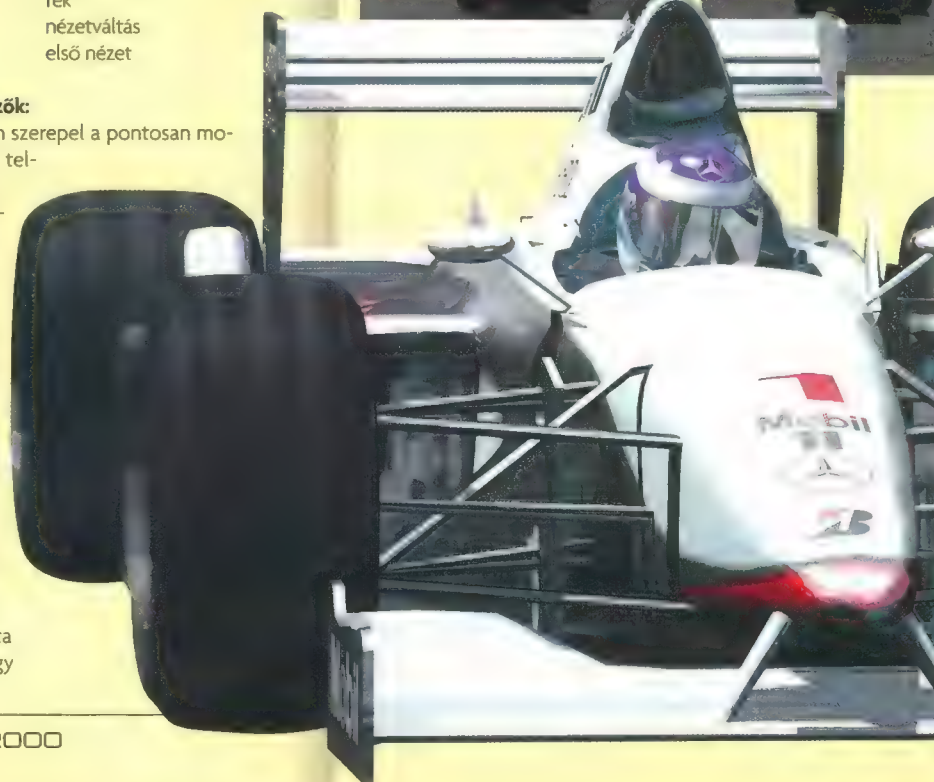
Kapcsolj magasabb sebességbe a Psygnosis F1 szériájának legújabb darabjával. Az F1 '98-at ért kritikákat figyelembe véve a Studio 33 fejlesztőcsapata visszatért a rajztáblához, hogy elkészítse azt az F1 játékot, amire a rajongók mindig is vártak; még az új, sepagi pályát is belerakták. A játék alapjait is újrafinomították, és a tökéletességig csiszolták, ahogy azt a PSM is tanúsíthatja. A demóban annyi versenyen vehetsz részt, amennyin csak akarsz; a helyszín az angol Grand Prix otthona, Silverstone. Különböző autók, pilóták és csapatok közül választhatsz, mint a Ferrarri, a McLaren és a Jordan. A statisztikákat a képernyőn láthatod, közöttük a versenyzők győzelmeit, indulásait, és hogyha az opcióképernyőre lépsz, még a legmagasabb pontszámaikat is megnézheted.

■ **Controls**
 → ↑ ← ↓ kormányzás
 Bal analóg kormányzás
 Jobb analóg ↑ gyorsítás
 Jobb analóg ↓ fék

X gyorsítás
 O fék
 R1 nézetváltás
 L1 első nézet

■ **Egyéb jellemzők:**
 A teljes játékban szerepel a pontosan modellezett pályák teljes választéka, a 99-es szezon autói és pilótáival. Egyedi (Quick) versenyeket vagy teljes Grand Prix szezonokat játszhatasz. A választás, ahogy Graham szokta mondani, a tiéd.

■ **További információk:**
 A PSM a 06-os számban rántotta be az F1'99-et egy nagygenerálra.





A küldetésed, persze csak ha elvállalod, gyors autósüldözésekből és veszélyes harci szituációkból áll majd Gangrene öreivel.



McLarenek, Ferrarik... Az F1-es autók és sofőrök teljes egészében megtalálhatóak. Vigyázz a kanyarokban 240 km/h-nál már könnyen kisodródhatsz.



Vörös 5, vörös 5... banditák a szárnyadnál, az eget ellepik az ellenséges vadászok. Lődd le mind!

Ace Combat 3: Electrosphere

■ **KIADÓ:** SCEE
■ **MŰFAJ:** Repülőgép-szimulátor
■ **VERZIÓ:** Játsható demo

Az a bizonyos mitológiai szörny – a PS repülőszimulátor. Az Ace Combat 3 úgy mutatja be az utánégetős, pilon-pakolgatós, célbe-fogós történetet, mintha Tom Cruise lennél, egy szuperszónikus nyilvesszőben. Míg a valóságghűsre törekszik, a Namco az időpontot a közeli jövőbe helyezi: az emberek már nem az igazságért, becsületért harcolnak a tipikus amerikai módon, hanem a pénzért. A világot két mega-cég uralja, akik a gyilkos verseny meghatározást egy kissé túl komolyan veszik. Eredmény? A cégvezetők nem Form Mode-okban száguldoznak fel s alá, hanem harci gépeikért kötik az üzleteket. Mint az Új ENSZ (Neo UN) pilótája, a te feladatod a rendfenntartás – erőszakkal; a béke szóba sem jöhet. A demóban az összes ellenséges gépet meg kell semmisítened – piszkos meló.

■ **Irányítás:**
Bal analóg
↑ magasság fel
↓ magasság le
← balra forog
→ jobbra forog
Jobb analóg
↑ felnéz
↓ lenéz
← balra néz
→ jobbra néz
⊗ gépfegyver
⊙ rakéta
⊕ radarnézet
△ célpontváltás
L1 lassít
L2 csűrész balra
R1 gyorsít
R2 csűrész jobbra

■ **Egyéb jellemzők:**
A teljes verzióban 20 saját- és 10 további ellenséges gép szerepel.

■ **További információk:**
A PSM a 032. oldalon vizsgálja át az AC3-at.



Ebben a levegő-föld küldetésben számos kulcsfontosságú célpontot kell megsemmisíteni, köztük egy utánpótlási útvonalon fekvő hidat.

Eagle One: Harrier Attack

■ **KIADÓ:** Infogrammes
■ **MŰFAJ:** Repülőgép-szimulátor
■ **VERZIÓ:** Játsható demo

A z ehavi demonk kész légbemutató, hiszen egy újabb szimulátorral duplazzuk meg a repkedős örömeiket. Ez a mostani a klasszikus megközelítés híve, megbízható komcsi-vadászattal a Blighty saját, „Anglia legjobbjá” becenevű Harrier Jump Jet-ével. Mielőtt azonban az angol zászló színeibe ugranál, hogy visszafoglald a régen elvesztett gyarmatokat, kiderül, hogy a Harriereket a jenki kérték kölcsön. Valami terrorista miatt aggódnak, akik egy elektromágneses sugárral megsemmisítették a katonai kommunikáció eszközeit, és a kavarodásban átvették a irányítást Hawaii-n, hogy innen indítsanak pusztító támadásokat mindenfelé. A küldetésed a demóban az, hogy megsemmisítsd a Puenne fölötti hidat, amivel időt nyersz a saját erőidnek, hiszen így a terrorista utánpótlása elakad. Először azért tankolj fel...

■ Irányítás:

- ⬆ tolóerő csökkentés, emelkedés (lebegő üzemmódban)
- ⬆ gyorsítás (vadászgép módban)
- ⬆ tolóerő csökkentés, süllyedés (lebegő üzemmódban)
- ⬆ lassítás (vadászgép módban)
- ⬆ fegyverváltás
- ⬆ tűz
- ⬆ célpontváltás
- ⬆ nézetváltás

■ Egyéb jellemzők:

A teljes verzióban szerepel egy igen frankó kétjátékos mód, egymás elleni lehetőséggel, plusz egy gyakorló mód, ahol a kezdő pilóták képezhetik magukat ásszá.

■ További információk:

A következő számban részletes leírás várható.

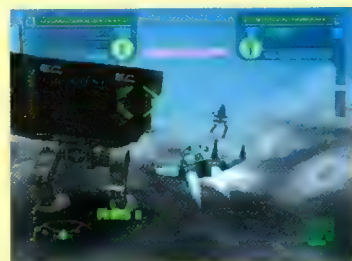
Video Galéria

A PSM RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL

Colony Wars: Red Sun

■ **KIADÓ:** SCEE
■ **MŰFAJ:** Űrharc
■ **VERZIÓ:** Videó

E me űrharcos játék a harmadik a Psygnosis sikersorozatában. A Red Sun-ban egy katonai ügynök szerepét játszod, és – az előzőktől eltérően – képes leszel megválasztani a küldetéseket.



Team Buddies

■ **KIADÓ:** SCEE
■ **MŰFAJ:** Stratégiai Játék
■ **VERZIÓ:** Videó

A Team Buddies (egy csapatnyi bab-formájú lény)

szerepében tetszelegsz, akik elhatározták, hogy eltörlik egymást a Föld színéről egy Worms-Risk keverék környezetben. Egy olyan csapatot irányítasz, akiknek képességei között szerepel a karate, a lopakodás, orvosi képességek, sőt, még kibernetikus energiák is.



Gran Turismo 2

■ **KIADÓ:** SCEE
■ **MŰFAJ:** Versenyszimulátor
■ **VERZIÓ:** Videó

A z év leghatalmasabb megjelenése egyre közeledik, valóban. Ígérjük, nem kell már soká várnotok; ez az egy és egyedüli GT2, és itt egy újabb lehetőség, hogy végignézhed a gyönyörű Propellerheads-es demot.



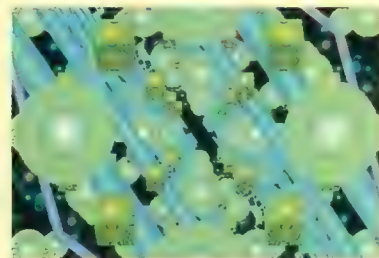
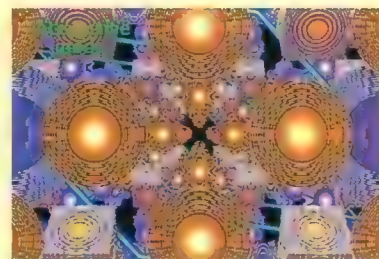
Micro Maniacs

■ **KIADÓ:** Codemasters
 ■ **MŰFAJ:** Miniatűr-verseny
 ■ **VERZIÓ:** Videó

A nagyszerű *Micro Machines* sorozat legújabb darbjaként a *Micro Maniacs* már úton van. Radikális váltás a sorozat előző részeihez képest, hogy nem miniatűr autókban vagy tankokban versenyzel majd; kis fickók versenyfutása következik. A szereplők sokkal interaktívabbak lesznek túlméretes környezetükkel, mint az eddigiekben az lehetséges volt. Futnak, ugranak, csúsznak, másznak, vagy akár harcolnak is egymással a csata (Battle) módban, ahol a karakterek különböző harci mozdulatokkal és speciális támadásokkal dolgoznak. A demóban a versenyek minden alkalommal változnak – csak figyelj a miniatűr lábakat...



A miniatűr mániaikusok sokkal agilisabbak, mint négykerekű rokonaik – futnak, ugranak, és felmásznak bárhová.



YVJ

■ **KIADÓ:** SCEE
 ■ **MŰFAJ:** Videóklip-generátor
 ■ **VERZIÓ:** Felhasználói program

A ki a *Music 2000*-nél hozzáférhetőbb eszközre vágyik, nézze meg az YVJ-t. Töltsd be a demo CD-ről (a menüből a ⊗-al kiválasztva). Tedd be a kedvenc CD-det, és csodáld a hangok hatására megjelenő mintákat.

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMO CD-N

TÖBBEK KÖZÜLT:

- A HÜVELYKLUGYAKORLATNAK SEM LÍTOLEŐ LE MANS 24 HOURS
- A LÁZADÓ **RENEGADE RACERS**
- A KÁBÍTÓ HATÁSÚ **ROLLCAGE STAGE II**
- AZ AKÓDÓDUS **SPACE DEBRIS** ÉS **COLONY WARS**,
- PLUSZ MÉG A **DEMOLITION RACER**, AZ **N-GEN**, ÉS MÉG RENGETEG DEMO!



Demolition Racer



Colony Wars: Bad Sett



Rollcage Stage II



Le Mans 24 Hours

GAMESTATION

Sony PSX gépek, játékok adásvétele, cseréje.
XVI., ÖND VEZÉR 41. NY.: H-V 12.30-20.00.
TEL.: 06-209-291-248

TOBI BOX JÁTSZÓHÁZ

PSX gépek adásvétele, cseréje, kipróbálási lehetőség.
N64, SuperNintendo, Gameboy csere.
1173 BP., PESTI ÚT 44/A

JÁTEKÁLLOMÁS

Segítünk játszani! Állítólág olcsók vagyunk!
Hívj: 40-50-350. XVI., Pálya u. 104.

GAMES WORLD BT.

Alapgépek, tartozékok, programok nagy választéka.
Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64,
SNES, SMD II., Game Boy, Dreamcast.
1191 Bp., Hunyadi u. 10-14. Tel.: 280-9091

SIGNAL COMPUTER KFT

Tv-játék szaküzlet. Gépek, tartozékok, programok.
Folyamatos AKCIÓK!
1135 Bp., Béke út 100. Tel.: 340-8544

MEGACOMP

Minden Playstation játék
3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.
Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

NINTENDO ÜZLET

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
BP. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

NINTENDO ÜZLET

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

HOOLIGAMES

SONY PSX ALAPGÉP, KIEGÉSZÍTŐK,
PROGRAMOK KEDVEZŐ ÁRON KAPHATÓK.
Bp. VI., Szondy u. 14. Tel.: 3324-681

KONZOL STÚDIÓ

Videojáték-szakszerviz, kis- és nagykereskedés.
Tel./fax: 218-1925, 06-20/9-888-337
Nyitva: H-P: 11-19; Szó-V: 9-13

NEW GAME

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA,
VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: 20/988-4883
5000 Szolnok, Batthyány u. 22.

JÁTEKÁLLOMÁS

SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
KELLÉKEK, ADÁSVÉTEL, CSERE.
Gödöllő, Szilhat u. 4.

NINTENDO SHOP-RON

SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTEK-SZAKÜZLETE
9400 Sopron, Újteleki u. 50.
Tel.: 99-333-195

VIDEOJÁTEK-SZAKÜZLET

PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy,
PC CD-ROM játékok bő választékban.
8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.
Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

PÁZMÁNY VIDEOTÉKA

Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés.
9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.
Tel.: 06-20/9-565-322

MEGA TOP-X

PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel.
Akciós szoftver és hardver.
9400 Sopron, Fűredi sétány 6.

PREDÁTOR VIDEOJÁTEKOK

MINDEN, AMI VIDEOJÁTEK, GÉPEK,
PROGRAMOK, TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJ!
Tel.: 76/460-474; 06-20/9-682-899

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTEKKLUB

PSX gépek, programok adásvétele, kölcsönzése.
Sálgótarján, Kassai sor 12.
Tel.: 20/9-770-709

APRÓ COM. KFT

PC konfigurációk építése, PSX tartozékok és szoftverek
teljes kínálata. Elender internet-előfizetés.
Bp. II., Máriaremetei út 116. Tel.: 275-80-70

FIGURA PLAYSTATION

Játékok, gépek, kiegészítők
adás-vétele, cseréje.
A játékok kipróbálhatók.
PSM magazin kapható.
1066 BP., OKTOGON TÉR 3. TEL.: 06/1 343-5895
NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szó 10-14.

MARIO HOUSE

Nintendo, Sega, Saturn, Sony, Ultra 64 gépek
és játékprogramok, adásvétel és csere.
Lego adásvétel.
1139 Budapest, Úteg u. 29. Tel.: 339-43-53

PSX Sopron

Sopron legnagyobb videojáték-szaküzlete.
9400 Sopron, Teleki u. 50.
Telefon: 99-333-195

Színes videotéka

PSX-játékok, gépek, kiegészítők
adás-vétele, cseréje.
PSM magazin kapható!
A játékok kipróbálhatóak!
Minden, amit a konzolról tudni akarsz...
Bp., VII., Thököly u. 7.
Telefon: 34-28-047
30/92-45-023

Ez itt az Ön
hirdetésének
a helye!

Ha itt szeretne hirdetni, kérjük,
lépjön kapcsolatba

Horváth Henrikkel
a (1) 457-1135 telefonszámon.

Hirdetőknek ingyenes szövegírást
és grafikai kivitelezést biztosítunk.

Dead or Alive
(verekedős) játékomat
elcserélném kalandjátékokra vagy autóversenyre.
Érd.: Vasánits István 06-1-282-3389

Elcserélném eredeti
G-Police (2 CD) játékomat,
Syphon Filter, Tomb Raider II., Tekken II.,
vagy Resident Evil-re.
Cím: Horváth Gyula, Törökbalint, Felsővár u. 34.
Tel.: 06-23-334-851

Eladó 1 db
PLAYSTATION gép
(3 hónapos dual shock-os) memóriakártyával és
10 játékkal.
Tel.: 06-20-3-393-666 vagy 06-20-3-239-907

Eredeti **Pitfall 3D** játékomat
eladnám, vagy elcserélném.
Érd.: 06-76-470-211

PRIVÁT PSM PIAC

INDUL A PRIVÁT PSM PIAC

MEGUNTAD VALAMELYIK JÁTEKODAT? MÁSIKRA CSERÉLNÉD?
ELADNÁL, MEGVENNÉL PSX JÁTEKOT, PERIFÉRIÁT,
MEMÓRIÁT, RÉGEBBI MAGYAR ÉS KÜLFÖLDI PLAYSTATION LAPOKAT?
JÁTSZÓTÁRSAT KERESÉL?

KÜLDJ LEVELET VAGY E-MAILT!

MAGÁNSZEMÉLYEKNEK INGYENES HIRDETÉSI LEHETŐSÉG
20 SZÓIG!

E-MAIL: HORVATHH@DCCD.HU
TEL.: 06-1-457-1135

Fizessen elő a PLAYSTATION MAGAZINRA egyetlen telefonhívással OTP bankkártyával!

Önnek nem szükséges csekkek kitöltésével, postázásával
fáradnia. Lapunkat telefonon is megrendelheti
és az OTP bankkártyája segítségével egyúttal ki is fizetheti.
Az InterTicket bankkártyás telefonos ügyfélszolgálat a

(06-1) 266-0000

számon hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható.

Az InterTicket bankkártyás szolgáltatásai: színház-, koncertjegy-
vásárlás, repülő-, hajójegy-megrendelés, hírlap-előfizetés

Lehet, hogy lemaradtál róla? MÉG BEPÓTOLHATOD!



**MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL
A KIADÓTÓL 1790 Ft-OS ÁRON!**



Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

A fejlesztő: pokol

Szöveg: Nick Ellis

Illusztráció: Stuart Harrison

ENERGIA KUTYAELEDEL, GYANÚS DEMOK ÉS EGY PIACKÉPES ÖTLET – A HELYZET EGYRE FOKOZÓDIK...

Es íme a negyedik rész! Újra górcső alá veszem a videojáték tervezés világát. Hogy mi történt ebben a hónapban? A kutya megmozdult! És én ráztam egyet magamon...

December 7., kedd

Micsoda nap! Még egyszer utoljára kikészültem az irodai hűtő melletti átmeneti otthonomul szolgáló hálózakomból, hogy végre egy nyugat-londoni garzonlakásba költözzek. Kissé szűkös a hely, de azért elégedett vagyok. A közelben van egy éjjelnappal nyitva tartó kis üzlet, ahol mindenféle jóval elláthatja magát még egy olyan éjjeli bagoly videojáték fejlesztő is, mint én. De a világért sem akarok untatni benneteket a magam kis ügyeiskével. Ha mégis további részletekre lennétek kíváncsiak, a szokásos módon elérhető vagyok.

December 8., szerda délelőtt

Munkába menet átnéztem néhány eddig beérkezett olvasói észrevételt *A játékról*. Az a helyzet, hogy nem lett volna szabad olyan egyértelműen az értésetekre adnom, hogy szükségem van a javaslataitokra, mert valójában csak egyet kaptam! Ez Alextól jött, Li-

verpoolból. Ő a *Lothar's Dog Days* címet ajánlotta, ami nem rossz, de jobban megfelelne egy későbbi folytatás számára, amelyben Lothar egy másik kalandot él át. Nekem inkább a *Lothar: Wonderdog!* elnevezés tetszik (természetesen így, felkiáltójellel). Én találtam ki.

December 8., szerda délután

A programozó csapat összehív egy értekezletet, hogy egy demon mutassa be mindenkinek Lothar mozgását és kinézetét. Hiába, azt kell mondanom, hogy egyáltalán nem tetszik. Az a gond vele, hogy négy lábon áll. Próbálom elmagyarázni, hogy sokkal antropomorfikusabbnak kellene lennie, de csak Phil, a producer érti, hogy ez mit jelent (van még hibák). „Azt akarod mondani, hogy olyan legyen, mint a *Crash Bandicoot*?” – kérdi a grafikus Keith. „Nem igazán” – válaszolom. „Arra gondolok, két lábon kellene állnia, ha azt akarjuk, hogy olyan legyen, mint egy harcedzett jenkai kommandós” – teszem hozzá. Körös-körül üres tekintetek. A grafikus csapat bólint. Ugyanakkor jó ötletnek tartom Keith változatos elképzeléseit Lothar Energia Kutyaeledelével kapcsolatban. Ha lépes paradicsomot eszik, ettől na-

gyobb lesz, és nehéz tárgyakat tud elmozdítani, míg a disznósajt evés alkalmassá teszi arra, hogy egészen apró helyekre is beférjen. A luxusapróléktól egy ultralotharrá válik, aki egy rövid ideig legyőzhetetlen. Szerintem még legalább öt másik ilyen opcióra lenne szükség. (pl.: papucs vagy ilyesmi megrágása...)

December 9., csütörtök

Kétségbeesve értesülök arról, hogy a tervezőcsapat egy már korábban elvetett karakternek, a Hairball The Catnek a technikai demóján dolgozik. Nekem senki se szólt, de aztán a producer, Phil egy kis baráti csevegésre invitál. Hölgyeim és uraim, ez biztos jele annak, hogy valami nincs rendben. Phil szerint az ötlet még messze áll az ideálistól, és a tölem várt ihlet hiányában eldöntötték, hogy mindkét szereplőnek – Lotharnak és Hairballnak – szerepelnie kell a játékban. Kicsit megrökönyödtem, de aztán valami varázslatos történet! Minőségi újítás jutott az eszembe: mi lenne, ha egy PlayStationön két játékos játszana egy időben úgy, hogy a két



szereplőt külön-külön irányítanák? Mintha a *Final Fight*ot és a *Tomb Raider*-t egyesítenénk. Az arcade akció és a rejtvénymegoldás kombinációja! Mindkét karakternek saját energiatápláléka lenne, és együtt kellene működniük az előrehaladás érdekében! Philnek tetszik az ötlet. Azt mondja, hogy eredeti és különösen piacképes lehet a férfi-nő kombináció. Siker!

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN:

Újabb demok, nehézségfok-tervek, egy új szereplő, szponzorság és egy meglepő lemondás. Huh!

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

PLAYSTATION 2000

ITT AZ IDŐ IZGALOMBA JÖNNI, MIVEL BESZÁMOLUNK A LEGÚJABB PS2 HÍREKRŐL EGY BENNFENTES INFORMÁCIÓ ALAPJÁN, AMELY A SONYNAK AZ ÚJ KONZOLLAL KAPCSOLATOS TERVEIRŐL SZÓL...

PLUSZ!

World Touring Cars – exkluzív világelőzetes! • *Fear Effect*: Az új *Dragon's Lair*, avagy a játékok jövője? • *Driver 2* – a legfrissebb hírek! • Azok az őrült japán perifériák. • Videón a *MediEvil 2*. • Szemle a *Die Hard Trilogy 2*-ről. • Játsható *Le Mans 24 Hours* demo. • Ezen kívül sok minden lesz még, mi szemnek és fülnek ingere!

A 09-ES SZÁM MÁRCIUS 17-ÉN KAPHATÓ AZ ÜZLETEKBEN



ÚJ DJ DON S Á G O K
ÚJ DJ DON S Á G O K
ÚJ DJ DON S Á G O K



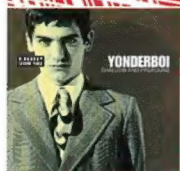
DJ PALOTAI >
abrak.a.dubra
MIXALBUM



ANIMA
SOUND
SYSTEM >
BUJDOSÓ
MAXI



THE
GOLDEN
ARMY >
EGOMACHINE
NAGYLEMEZ



YONDERBOI >
SHALLOW
AND
PROFOUND
NAGYLEMEZ

UCMG MŰVÉSZEK

ANIMA SOUND SYSTEM > ARMAND VAN HELDEN > ALEXI DELANO >
AMORF ÖRDÖGÖK > ANDREW RICHLEY > ATOM > BASSFACE SASCHA >
BASIC IMPLANT > BERNATHY & SON > CHRIS LIEBING > COMMANDER TOM >
CORES > DANNY TENAGLIA > DAVID ALVARADO > DE-PHAZZ >
DEUTSCH GABOR > FUTURE FUNK > GAYLE SAN > GOLDEN ARMY >
GOLDEN TONE > HARDFLOOR > HARDY HELLER > HOMEGROWN >
IAN POOLEY > JARK PRONGO > JUSTIN BERKOVI > LEMONGRASS >
LEXICON > MARCELL > MARSHALL JEFFERSON > MONIKA KRUSE >
NAN-D > NOSTRUM > PALOTAI > RYAN RIVERA > STEVE STOLL >
TERRY LEE BROWN JR. > TIMEWRITER > DJ TIESTO > TIMO MAAS >
YONDERBOI ...

UCMG CÍMKÉK

AUDIO > GAMB > HARTHOUSE > MOLE > MONOID > NOOM >
PLANETARY CONCIIOUSNESS > PLASTIC CITY > REEF > SMOKIN' DRUM >
TECHNOGOLD > TIME UNLIMITED > TONIKA > TOUCHTONE > UGAR ...

UCMG VÁLOGATÁSSOROZATOK

AUDIO COMPILATION > BLACK VIBES > BREAKING THE ICE > CLUB HITS >
DISCO CLASSICS > DJ MIX SERIES > GLOBAL CLUBBING >
HARDTRANCEMANIA > HOUSEPLOSION > LEGENDS ON ACID >
LIVING SOME DREAMS > MISSION COMPLETE > MIX UNLIMITED >
MOLE LISTENING PEARLS > SCIENCE FICTION JAZZ > TERRY'S CAFÉ >
THE SOUND OF A DECADE > TRANCE CENTRAL > TRANCEFORMATION >
MAGYAR UGAR...

A TELJES
CD/MC
KATALÓGUS
INGYEN
MEGRENDELHETŐ!



UCMG/Hungary

Under Cover Music Group Magyarország Kft.
Edömer u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary
Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076
www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com

FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

Hivatalos Magyar

PlayStation *Tipp*

A PlayStation Magazin alkotóitól

2000 FEBRUÁR 990 FT

*** EGYETLEN HIVATALOS TIFF MAGAZIN

LÉGY HÁBORÚS HŐS

MEDAL OF HONOR

Minden küldetés **megnyerve!**

TÚLÉLÉSI ÚTMUTATÓ



DINO CRISIS

Teljes végigjátszás!

MENTSD MEG A BOLYT!

A BUG'S LIFE



A rovarvilág apró titkai
Teljes leírással!

AZ ERŐ VELED LESZ!

FIGHTING FORCE 2

Útmutató első része

CSÚCSZAKTIKÁK!

METAL GEAR SOLID

Teljes leírás
Minden titok!

KEZDŐDJÉK AZ ÁTFOGÓ ISMERTETŐ!

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Komolyan ránézünk Lara utolsó kalandjára!

MEGJELENIK,
FEBRUÁR 25-ÉN!



6 GIGANTIKUS LEÍRÁS



A JÁTSZÓTÁRS